

¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC-TOP-PLAYER
AÑO III • Nº 23
100% JUEGOS • 100% ACCIÓN • 100% DIVERSIÓN
250
595 ptas. IVA INC.
PORTUGAL: 750$
TOWER COMMUNICATIONS
ESTE MES:
P.Y.S.T.
SPIROU
EXHUMED
ODDBALLZ
CAVEWARS
C&C WIN 95
KICK OFF '97
DEATHDROME
YODA STORIES
IRON & BLOOD
LOST VIKINGS 2
PUZZLE FIGHTER X
INT. RUGBY LEAGUE
SIMPSONS CARTOON
DARKLIGHT CONFLICT
SONIC 3 & KNUCKLES
U.S. NAVY FIGHTERS '97
OUTLAWS
X-MEN
THEME HOSPITAL
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS
00023
8 413042 303039
Interstate '76
SORTEO
BANDAS SONORAS Y CAMISETAS
VUELVEN LOS AÑOS SETENTA
TODAS LAS NOVEDADES DE GREMLIN

GUÍAS RÁPIDAS

CADA LIBRO POR SÓLO 995 ptas. IVA inc.

Guía Rápida para Usuarios
ACCESS 7.0
PARA WINDOWS 95



ABETO

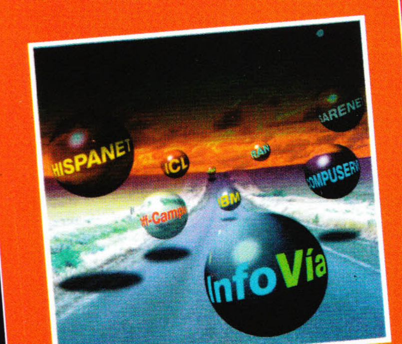
Guía Rápida para Usuarios
WORD 7.0
PARA WINDOWS 95



Guía Rápida para Usuarios
EXCEL 7.0
PARA WINDOWS 95



Guía Rápida para Usuarios
NAVEGAR EN INTERNET



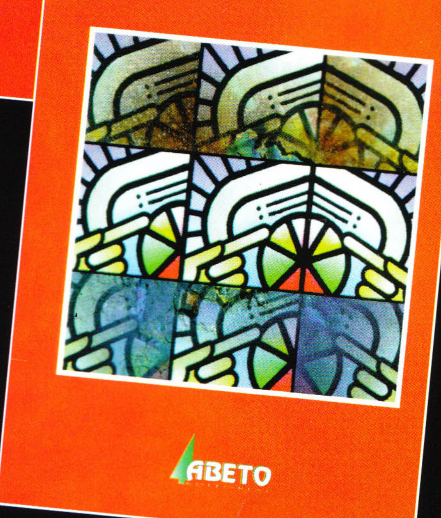
ABETO

Guía Rápida para Usuarios
COREL WORDPERFECT 7.0
PARA WINDOWS 95



ABETO

Guía Rápida para Usuarios
POWERPOINT 7.0
PARA WINDOWS 95



ABETO

DE VENTA EN QUIOSCOS Y LIBRERÍAS

ABETO

C/ Aragoneses, 7 - 28108 Pol. Ind. ALCOBENDAS (Madrid)
Tel.: (91) 661 42 11 - Fax: (91) 661 43 86

PC-PLAYER

AÑO III - NÚMERO 23

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Daniel Melguizo, Ángel L. Mozún, Walter Lewin

Jefe de Diseño
Fernando García Santamaría
fegarcia@towercom.es
Maquetación
Javier Pérez Manzanaro
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

TOWER LABS
Jefe Servicio Técnico
Óscar Rodríguez
Responsable de Laboratorio
J. Mariano Ferrera
Atención Técnica
Javier Amado

Suscripciones
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer
Director de Distribución
Enrique Cabezas
Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Filma Dos
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759



UNA PRIMAVERA TARDÍA

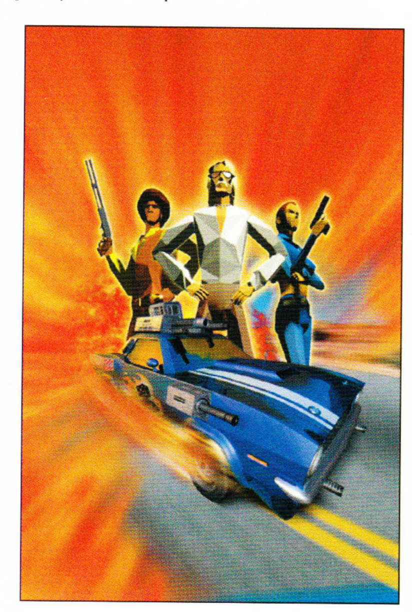
En nuestro pequeño y complejo mundo la primavera es, antes que un momento de espectacular florecimiento, una época de insinuante incubación. Ahora se está fraguando quizá uno de los instantes más intensos de todo el año en el campo del software lúdico. Muy pronto, quizá de forma tardía, habrá una auténtica eclosión que sacudirá visceralmente los cimientos del mercado para goce y regocijo, por supuesto, de todos los usuarios. Mientras tanto, tendremos que conformarnos con las dos o tres estrellas con vida propia del momento, que destilan la energía suficiente como para eclipsar sin problemas el resto de producciones menores. Para nosotros también es época de preparativos. Aunque parezca mentira, el mes que viene cumpliremos nada más y nada menos que... ¡dos años de vida! Y eso, faltaría más, queremos celebrarlo con vosotros por todo lo alto. Pero tiempo al tiempo.

El programa que se ha alzado con el puesto de Megagame de este número es Interstate, un inteligente producto que, muy en la línea de las series policiacas de los años setenta, aunando los simuladores de carreras de coches y los arcades, conforma una auténtica película lúdica. Un juego sorprendente en todos los sentidos, que atrapará sin problemas a todos los amantes de la calidad. Cuatro títulos merecen ser recomendados: Outlaws, un arcade tridimensional, X-Men, un juego de lucha venido de la máquina recreativa de Capcom, Theme Hospital, estrategia pura, y La ciudad de los niños perdidos, una aventura gráfica al estilo de Alone in the Dark.

También desentrañamos dos juegos de calidad y dificultad considerablemente elevada. El primero de ellos es MundoDisco 2, una aventura gráfica en la que tienes que lograr que la Muerte vuelva a trabajar, tras un merecido descanso. Del segundo, Heroes of Might & Magic 2, te ofrecemos una serie de pistas y trucos imprescindibles para poder resolver satisfactoriamente las diferentes campañas a las que debes enfrentarte.

En fin, confiamos en que el número sea de tu agrado. Y, por supuesto, te recordamos que el mes que viene tenemos una cita muy importante. ¡Hasta entonces!

ÍNDICE



Un cuidado *look* de los años setenta convierte este juego en una pequeña joya a la que hay que acercarse con mucho cariño. La jugabilidad lograda mediante un difícil equilibrio entre varios géneros hará de este producto una estrella que tardaremos mucho tiempo en olvidar, si lo hacemos.



Este mes en el CD-ROM de PC Player os ofrecemos una agradable sorpresa. Gracias a él, tienes la posibilidad de escuchar en tu cadena de música parte de la banda sonora de Interstate 76, un programa que marcará época.



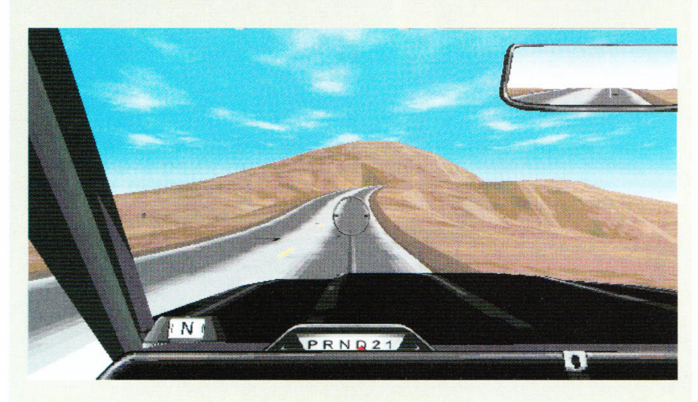
Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



INTERSTATE '76

RUN: INTERS76.BAT

Para poder utilizar la demo de nuestro juego del mes, **Interstate '76**, necesitas tener instalado Windows 95 dentro de tu ordenador. Además, se requieren las librerías DirectX para su correcto funcionamiento, por lo que si no las tienes instaladas ya, las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo I76.EXE del directorio INTERS76 del CD-ROM. Una vez ejecutado selecciona el directorio donde deseas instalar el programa, y pulsa Unzip. Una vez hecho esto, ejecuta el juego con el fichero I76DEMO.EXE desde el directorio donde esté instalado.



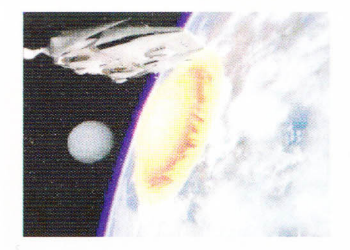


DARK REIGN

RUN: DARKR.BAT

Si quieres ver este avance del programa **Dark Reign** (el nuevo título de estrategia del estilo de *Command & Conquer*), en el directorio DARKR del CD-ROM encontrarás el fichero DARK.AVI. Hemos incluido el programa shareware Quickview, que también ha sido introducido dentro del directorio antes mencionado. Las opciones del programa aparecerán cuando pulses las teclas "ALT+O" y, para salir, presiona "ALT+X". Cuando quieras ejecutar un vídeo, sitúate sobre él con los cursores y pulsa la tecla ENTER. También podrás ver los ficheros AVI por medio del Reproductor Multimedia que posee Windows.







L E Y E N D A



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



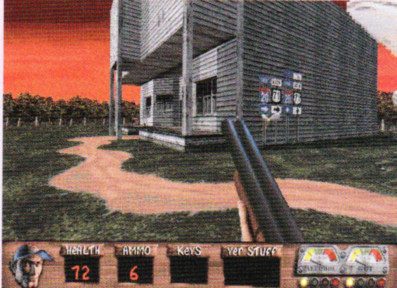
Demo no jugable visible desde el disco duro

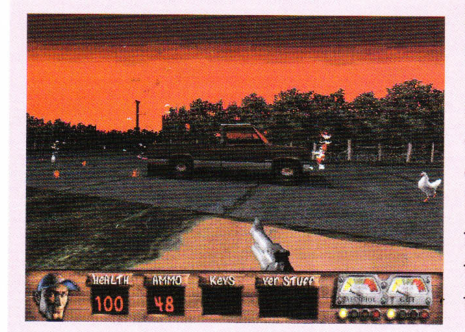


REDNECK RAMPAGE

RUN: RDDEMO.BAT

Para instalar la demo de **Redneck Rampage** necesitas tener 20 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT, y una vez instalado en el directorio RDDEMO del disco C, ejecuta SETUP.BAT para configurar la demo, y REDNECK.BAT cuando quieras ejecutarla. Funciona bajo DOS y Windows 95, y algunas tarjetas gráficas requerirán de un *driver* tipo Univesa 2.0 para el correcto funcionamiento de la demo.





FLIP-OUT

RUN: FLIPOUT.BAT

La demo de Flip Out es jugable desde el CD-ROM (sólo instala un simple fichero de configuración), y necesita el entorno operativo Windows 95 para funcionar. Para jugar con la demo necesitas tener las librerías DirectX instaladas en tu ordenador, permitiéndote el propio programa instalarlas. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, entonces ejecuta el fichero FLIPOUT!.EXE del directorio FLIPOUT del CD-ROM desde el Explorador de Windows. El programa pregunta acerca de reiniciar en modo 256 colores, pero no será necesario en la mayor parte de las tarjetas gráficas.

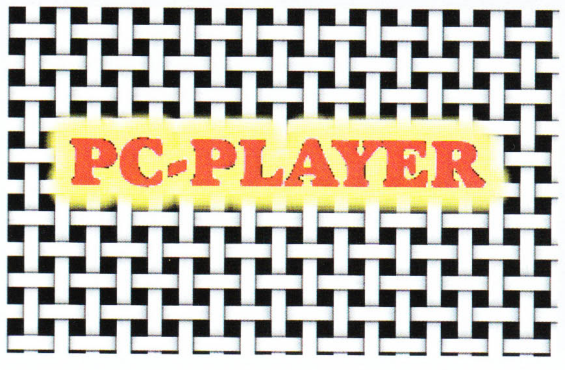




CURSO DE JUEGOS

RUN: CURSOJ.BAT

Dentro del directorio CURSOJ encontrarás el programa explicativo que se refiere al capítulo de este mes de nuestra sección “Cómo crear tus juegos”. El fichero CURS23.EXE te mostrará cómo el funcionamiento del *scroll* vertical. Con las teclas “+” y “-“ del teclado numérico podrás acelerar o decelerar la velocidad del *scroll*. El archivo CURS23.PAS es el listado completo de esta rutina y, además, se acompaña de la pantalla utilizada para mostrar el efecto.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: “Anular, Repetir, Descartar”, o la unidad no logra leer el CD.

Solución: Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Javier Amado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa aparece, en la pantalla, el mensaje: “memoria insuficiente”.

Solución: Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

Solución: Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

Solución: Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

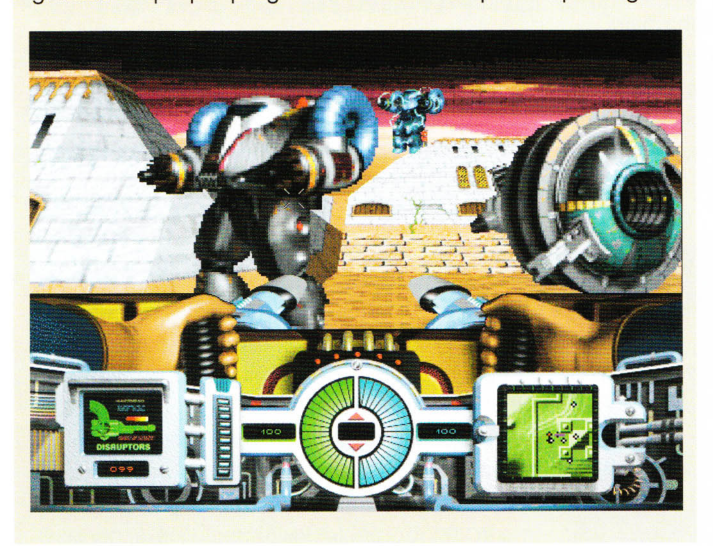
CONTENIDO CD-ROM



SIM COPTER

RUN: SIMCOPT.BAT

La versión demo de **Sim Copter** requiere Windows 95 y las librerías DirectX para su correcto funcionamiento (si no las tienes instaladas, las encontrarás dentro del directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SIMCOPT.EXE del directorio SIMCOPT del CD desde el Explorador de Programas. El propio programa te indica los pasos que seguir.





POD

RUN: POD.BAT

Si quieres ver la introducción en castellano de este programa de Ubi Soft, así como un vídeo acerca de cómo funciona el juego, dentro del directorio POD del CD-ROM encontrarás los ficheros POD.AVI y PODINTRO.AVI. Hemos incluido el programa shareware Quickview, que también ha sido introducido dentro del directorio antes mencionado. Las opciones del programa aparecen al pulsar las teclas "ALT+O"; por lo demás, para salir tienes que presionar "ALT+X". Para ejecutar un vídeo, sitúate sobre él con los cursores y pulsa ENTER. También podrás ver los ficheros AVI desde el Reproductor Multimedia que posee Windows.



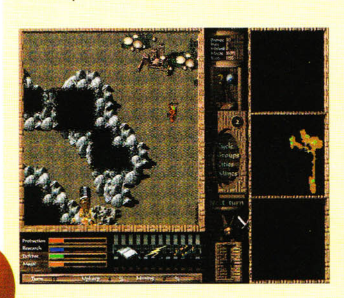


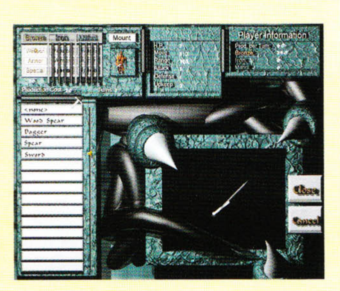
CAVEWARS

RUN: CAVEWARS.BAT

Para poder instalar la demo del programa **Cavewars** necesitas tener 16 Mb. de espacio libre dentro de tu disco duro duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT y, una vez se encuentre instalada en el interior del directorio CAVEWARS del disco C, tienes que ejecutar la orden SETUP.EXE para poder configurar la demo, y CAVEDEMO.EXE si quieres ejecutarla. Funciona bajo MS-DOS y Windows 95, y algunas tarjetas gráficas requerirán de un *driver* tipo Univesa para que el funcionamiento de la demo sea completamente correcto.









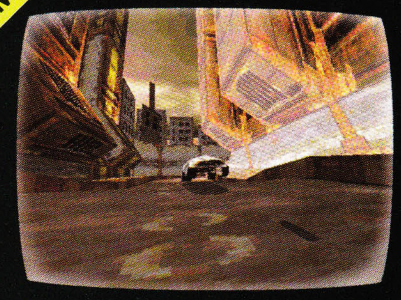
BLOOD

RUN: BLOOD.BAT

Para instalar la demo de **Blood** necesitas tener al menos 35 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT y, una vez instalada dentro del directorio BLOOD del disco duro C, ejecuta SETUP.EXE para configurar la demo y BLOOD.EXE cuando quieras ejecutarla. Funciona bajo DOS y Windows 95, y algunas tarjetas gráficas requerirán de un *driver* tipo Univesa 2.0 para el correcto funcionamiento de la demo en modo Super VGA.



PENTIUM® 120 Mhz
PENTIUM® MMX™


Modo Multijugador


Pantalla dividida en dos


Red - módem - internet

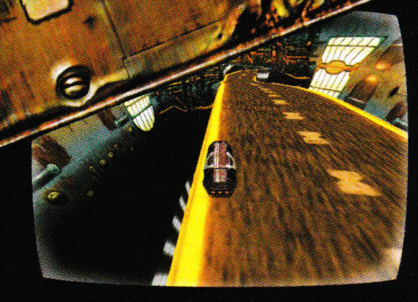

Tecnología MMX™



Circuitos «Fantasma»

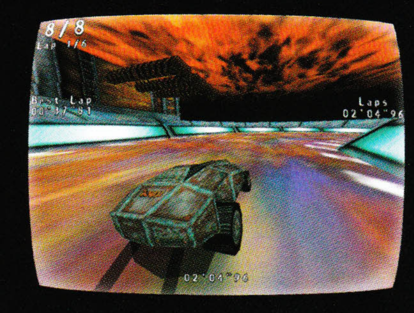
pod

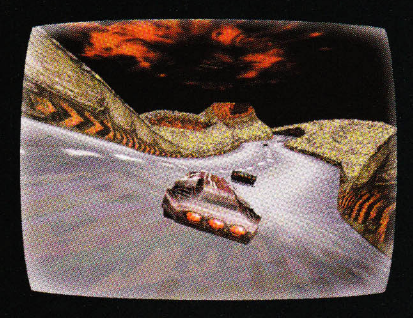

1 nuevo circuito cada 15 días en internet

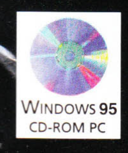

http://www.ubisoft.com


Adapta tu coche a tu conducción


16 Circuitos en 3D en tiempo real


Sonido Dolby™ Surround


Coches «Fantasma»



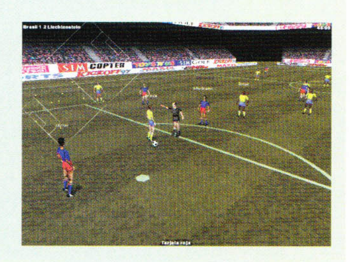
UBI SOFT, Plaza de la Unión, 1 08190 SANT CUGAT BARCELONA
Tel. (93) 544.15.00 - Fax (93) 589.56.60 - http ://www.ubisoft.com



CONTENIDO CD-ROM

KICK OFF '97

RUN: KO97DEMO.BAT



Nuestro fichero BAT te conducirá al programa de instalación propio de la demo de **Kick Off '97**. Te permite jugar un pequeño partido Amistoso. Además, tienes la posibilidad de ver la introducción y cómo funcionan las diferentes funciones (siempre en modo partido Amistoso, el resto de ellas está desactivado...). Funciona perfectamente bajo DOS y Windows 95.







STREET RACER

RUN: SRACER.BAT

Para instalar la demo de **Street Racer** necesitas tener 10 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT, y una vez instalado en el directorio SRACER del disco duro C, ejecuta SETUP.EXE para configurar la demo, y SRACER.EXE para ejecutarla. Es recomendable ejecutarla bajo el modo DOS real, y te permite correr con uno de los participantes en un circuito.







XS

RUN: XS.BAT

Para instalar la demo de **XS** necesitas tener 17 Mb. de espacio libre en tu disco duro C. Ejecuta nuestro fichero BAT y, una vez instalada en el directorio XS del disco C, ejecuta SETSOUND.EXE para configurar la demo y la orden XS.EXE /D para que no pida el CD. Funciona bajo DOS y Windows 95, y requiere que el archivo de sistema MSCDEX esté cargado (no necesario bajo Windows 95).



SIM GOLF

RUN: GOLFDEMO.BAT

La versión demo de **Sim Golf** requiere Windows 95, así como tener instaladas las librerías DirectX, para su correcto funcionamiento (si no las tienes instaladas, las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta el archivo SETUP32.EXE del directorio GOLFDEMO/SETUP del CD-ROM desde el Explorador de Programas. Cuando te pregunte si deseas instalar DirectX 1.0 indícale que NO.



GRAN CONCURSO



PC PLAYER, ACTIVISION, y PROEIN, S.A. te regalan <u>15 CDs que contienen la banda sonora original del programa INTERSTATE '76, y 7 camisetas con el logotipo del programa.</u> Para entrar en el sorteo, sólo tienes que contestar a las preguntas que vienen a continuación y enviar el cupón correspondiente con tu nombre, tu dirección y tu teléfono a la siguiente dirección, antes del 15 de Junio de 1997:



Revista PC PLAYER
CONCURSO INTERSTATE '76
TOWER COMMUNICATIONS
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

No se admiten fotocopias del cupón, y esta promoción sólo es valida para el territorio Español.

PREGUNTAS DEL CONCURSO

1.- ¿Cuál es el tipo de juego donde englobarías a INTERSTATE '76?
- A) Simulador de peluquería afro.
- B) Carreras de coches armados.
- C) Construcción de autopistas.

2.- ¿En qué número de nuestra revista se publicó en el CD-ROM un vídeo de INTERSTATE '76?
- A) Número 14
- B) Número 7
- C) Número 21

CUPÓN CONCURSO INTERSTATE '76

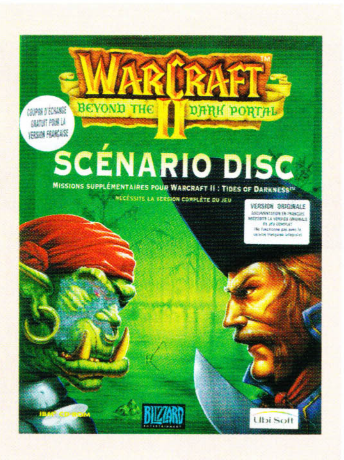
Envíanos tus respuestas indicando todos tus datos personales

1. ______
2. ______

Nombre: ______
Dirección: ______
Ciudad: ______
Provincia: ______ C.P: ______
Teléfono: ______ Edad: ______

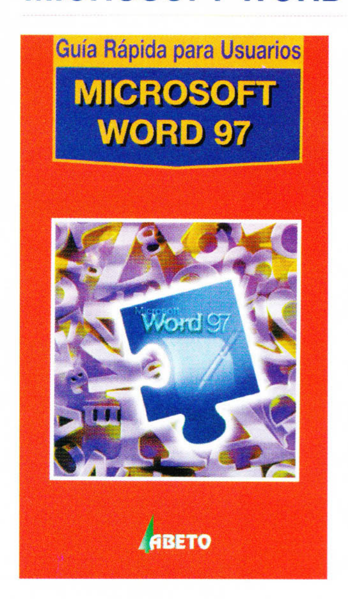


WARCRAFT II: BEYOND THE DARK PORTAL



Muy pronto va a aparecer una actualización de este excelente programa de Blizzard Entertainment. Quienes posean la versión completa del juego podrán disfrutar de dos nuevas campañas, cada una de ellas con doce escenarios. La mejor estrategia medieval para un disco de misiones que además incluye nuevas animaciones en tres dimensiones. No pierdas de vista la aparición de este peculiar producto, pues promete diversión a raudales.

MICROSOFT WORD 97



Abeto Editorial quiere dejar las cosas claras acerca del procesador de texto más avanzado del mercado. Dentro de su serie “Guía Rápida para Usuarios” podrás conocer el funcionamiento básico de este procesador, sin que sea necesario tener conocimientos previos. En cambio, en la “Biblioteca de Informática Avanzada” se hace un análisis más profundo de las novedades y los cambios de la edición del 97.

CINEMEDIA

Canal + y la Sociedad General de Autores y Editores han colaborado en la elaboración de esta enciclopedia del cine español. El producto incluye Archivos filmográficos, una Galería con selecciones de vídeo, audio y fotografías, así como una Hemeroteca con Referencias históricas, Diccionario, Premios y Bibliografía. Es, más que nada, una magnífica base de datos de nuestro cine, que viene a conmemorar su primer siglo.







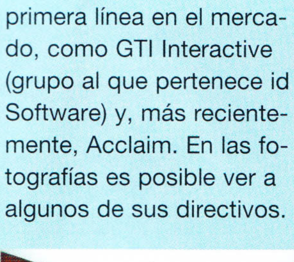
RAYMAN DESIGNER



A la espera de la segunda parte de este programa, nada mejor que este producto, que se encuentra en un punto intermedio entre la primera parte y la que pronto vendrá. En efecto, no se trata de un mero editor; es todo un programa en sí, pues no es necesaria la primera parte para que pueda funcionar.

NEW SOFTWARE CENTER

Estos distribuidores han decidido establecer nueva residencia en Madrid. Hasta ahora su central se encontraba en Barcelona. Se encargan de la distribución de pocas compañías, pero de primera línea en el mercado, como GTI Interactive (grupo al que pertenece id Software) y, más recientemente, Acclaim. En las fotografías es posible ver a algunos de sus directivos.







BARBIE DISEÑA Y JUEGA

Todos los infantes que se hicieran en su día con el diseñador de ropa para las Barbies, comercializado por Matel Media, tienen ocasión ahora de actualizarse con este programa, que se sale de la norma. Puedes utilizar tu Barbie como *leit motive* para invitaciones, calendarios, etc. La única pena es que no se hayan decidido a hacer lo mismo con Nancy, que por aquí es muy apreciada.





FE DE ERRATAS

En el número 22 de nuestra revista, en la sección Todo a Cien, se decía que el precio del juego X-Com era de 2.995 ptas. El precio real es 1.995 ptas.



F-22 EN CASTELLANO

Al parecer, por fin va a aparecer traducido y doblado este simulador de vuelo de la compañía Novalogic, experta en estas lides. Los gráficos de este programa son de una calidad fuera de toda duda. La simulación, además, es increíblemente realista. Los amantes de los vuelos de altura, en todos los sentidos, no podrán sustraerse a este programa de gran presencia.

BREVES

SEGA

Sega pone a disposición del público su nuevo servicio técnico SEGAPC, de modo que todos los usuarios de sus videojuegos de PC puedan acudir a ellos para resolver sus dudas. Si te interesa acudir a ellos, puedes llamar al teléfono 902 113 919, o bien utilizar su fax (91) 359 30 60 o el buzón de correo electrónico ser.tec@mad.servicom.es.

OPEN MULTIMEDIA

Open Multimedia abre una nueva tienda en Barcelona. Al parecer, se trata del mayor espacio de Europa que está exclusivamente dedicado al software multimedia. Con 500 metros cuadrados repartidos en tres plantas, los habitantes de la ciudad condal pueden disfrutar de ella desde el 5 de Abril de este año.



3D ULTRA MINI GOLF

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

Aunque en un principio la serie 3D Ultra de Sierra sólo contaba con dos juegos de *pinball*, ahora ha tomado un cariz diferente con este simulador de mini-golf. Se trata de un deporte habitual de lugares de vacaciones, y está perfectamente recreado en este título. Los hoyos son francamente divertidos, ya que los gráficos están diseñados con mucho humor. Están pensados para enganchar al jugador hasta que logre superar ese doble *bogey* que realizará en los primeros compases del programa. Es decir, te atrapará hasta que logres dominar los golpes con el palo. Lo cierto es que no parece que vaya a ser un producto excesivamente divertido, pero posee una jugabilidad inesperada, y logrará interesar a todos los apasionados por las rarezas y las curiosidades.









CHESS SYSTEM TAL

COMPAÑÍA: OXFORD SOFTWORKS ● DISTRIBUIDOR: SYSTEM 4

Los juegos de ajedrez siempre han sido muy bien recibidos por todos los usuarios de ordenadores personales, plataforma en la que se encuentran algunos de los mejores programas de esta modalidad. **Chess System Tal** se une a esta línea de productos. Los gráficos del programa alcanzan la elevada calidad de los del maestro *Chess Master 5000*, pero la dificultad es considerable. En efecto, los amantes de los escaques sabrán apreciar debidamente un contrincante que se las sabe todas y no dejará ni un sólo resquicio abierto.





TIMÓN Y PUMBA

COMPAÑÍA: DISNEY INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: DISNEY

Los dos personajes más divertidos de la película de Disney *El rey León*, Timón y Pumba (si dejamos de lado, por supuesto, a Rafiki, por aquí el más apreciado de aquel filme), son ahora protagonistas de un videojuego. Se trata de cinco pequeños programas que repasan alguno de los más conocidos programas de habilidad. Entre ellos, se encuentran un divertido *pinball*, una peculiar versión de *Columns* y un divertido tiro al pájaro.







F-16 FIGHTING FALCON

COMPAÑÍA: DIGITAL INTEGRATION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Los amantes de los buenos simuladores de vuelo quedarán realmente encantados con este nuevo título de la casa Digital Integration, compañía especializada en los programas de este género.

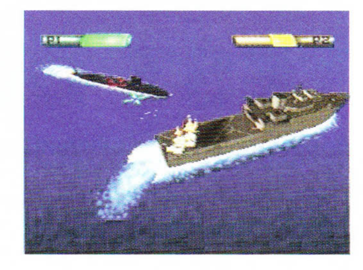
La calidad de este producto se encuentra fuera de toda duda, ya que sus espectaculares gráficos Super VGA, y una jugabilidad que te atrapa desde el primer momento la apoyan. Todo un reto para los mejores pilotos.

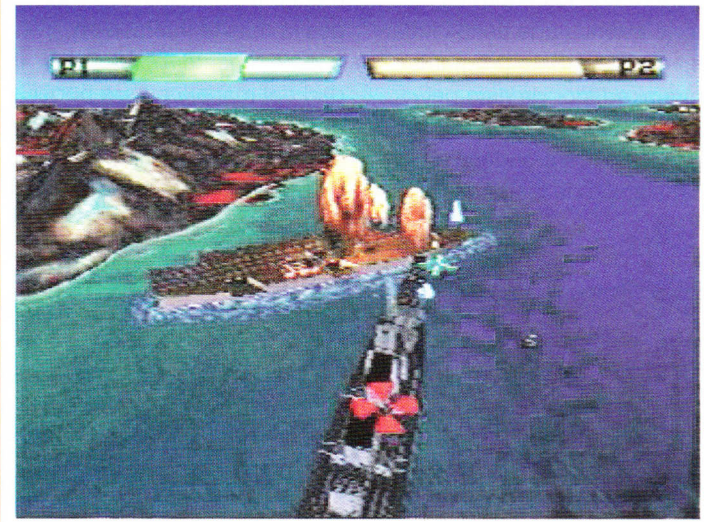


BATTLESTATIONS

COMPAÑÍA: E. ARTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

¿Recuerdas el juego de los barquitos que todos hemos jugado alguna vez sobre un papel? Pues **Battlestations** es algo parecido, pero llevado a un ordenador personal y con unos gráficos bastante aparentes. En él, tienes que enfrentarte, cómo no, a los tropas comandadas por el ordenador. Con un poquito de habilidad y buena suerte quizá logres hundirlo.



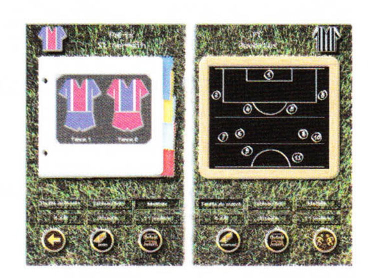


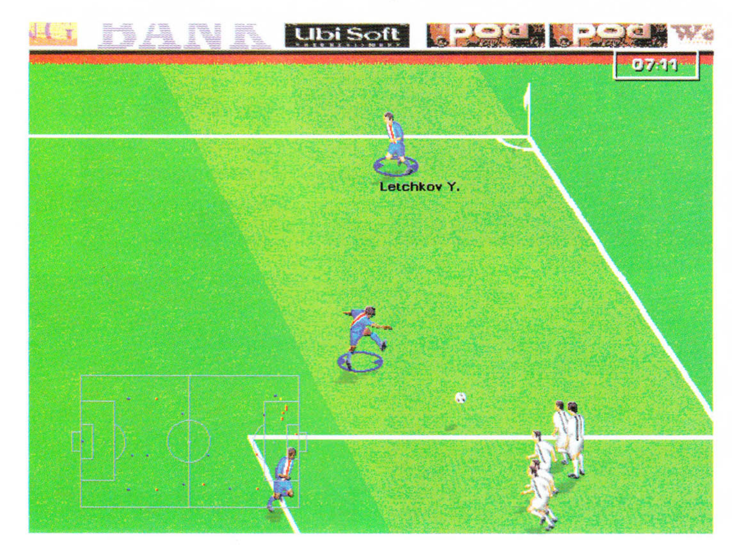
WORLD FOOTBALL

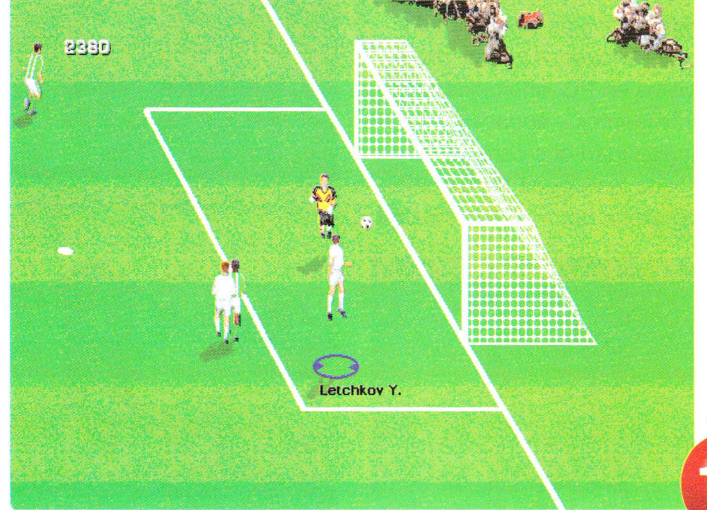
COMPAÑÍA: UBI SOFT ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

En pleno final de la Liga de las estrellas aparece todavía otro programa que está basado en el deporte rey, el más moderno opio del pueblo, como ha afirmado algún crítico. Y no le faltará su público.

Con la posibilidad de jugar tanto el amado fútbol 11 como fútbol 5, conocido como "futbito", se trata de un programa que en absoluto tiene la pretensión de hacer sombra a los grandes del género, como *Fifa Soccer*, pero dentro de sus límites alcanza gran calidad. Puedes participar en las copas de cualquiera de los cinco continentes, así como crear tus propios certámenes. El nivel de dificultad es, en principio, quizá demasiado elevado para un jugador inexperto, pero los usuarios avezados en estas lides sabrán apreciarlo en lo que vale.







PREVIEW

TEST DRIVE OFF-ROAD

COMPAÑÍA: EIDOS ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

A los americanos les gusta hacerlo todo a lo grande, desde las películas hasta las hamburguesas. Prueba de ello son las trepidantes y durísimas carreras de los enormes todoterrenos que tienen lugar en ese país. Este programa gira alrededor de este peligroso mundo, y lo hace, por supuesto, centrándose en la simulación de las carreras.

Siguiendo el sistema de juego que es norma habitual en los programas de este género, podrás disfrutar de este título a través de diferentes vistas que lo hacen mucho más atractivo. Tú eliges la más te interese en cada momento, por la facilidad del manejo o para poder observar los escenarios en los que se desarrolla el juego, que son de gran calidad.

En efecto, los gráficos Super VGA y la variedad de vehículos disponibles, además de la innata jugabilidad de este producto, hacen de **Test Drive Off Road** un programa indispensable para los amantes de la velocidad. No tardará mucho en aparecer en el mercado español.



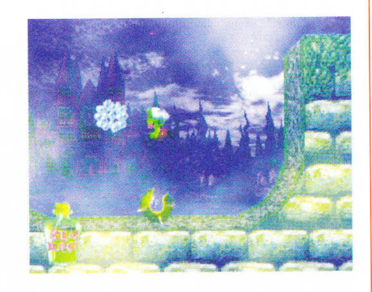




BUG TOO!

COMPAÑÍA: SEGA ● DISTRIBUIDOR: SEGA

La segunda entrega del simpático *Bug* de Sega está en camino. Esta compañía japonesa tiene los ojos puestos en el mercado de los ordenadores personales, pues cada vez son más los productos que introduce en él, y cada vez mejores. Nuevos "mapeados", unos escenarios de una calidad y una delicadeza pocas veces vistas en PC, enemigos más inteligentes y audaces, y la jugabilidad que caracteriza a todos los juegos de la compañía Sega dotan a este sólido producto de un atractivo sin igual. Por fin, parece que los ordenadores personales se acercan poco a poco a las videoconsolas caseras. Mucho tiempo ha hecho falta, pero parece que la larga espera ha valido la pena.



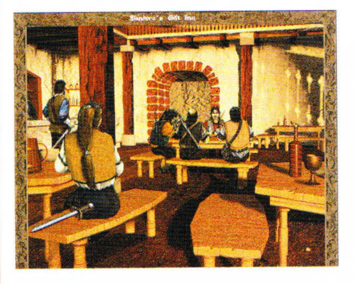


BETRAYAL IN ANTARA

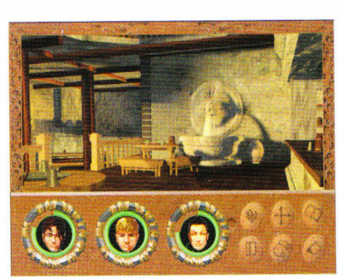
COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE

La segunda entrega del conocido programa *Betrayal at Krondor* llega después de más de cinco años de, me atrevería a decir, angustiosa espera por parte de los amantes de aquel título de Sierra, los cuales, dada la intrínseca calidad del producto, hoy por hoy todavía son muchos.

Se trata de un juego de rol, en el que tienes que moverte por todo un mundo tridimensional en el que te encontrarás con diversos personajes, amigos o enemigos, pero todos ellos muy en la línea de esta clase de juegos.



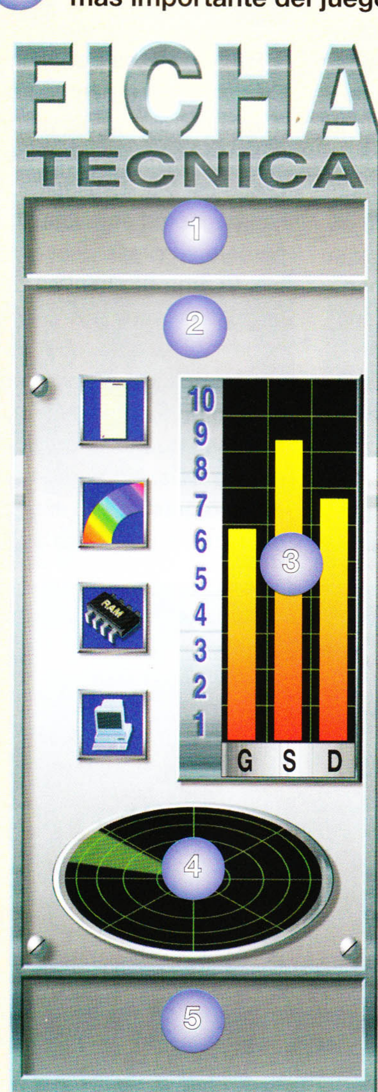






La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.

1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.

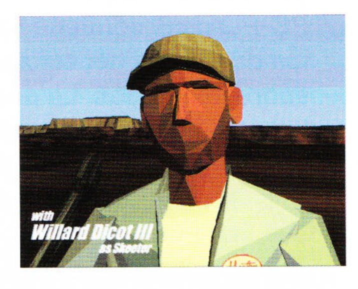


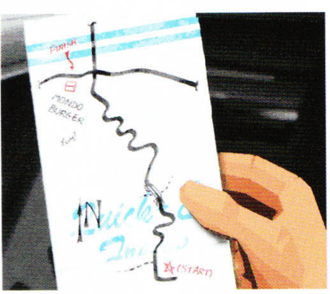
ÍNDICE



INTERSTATE '76

Este excelente programa te trasladará a los complejos años setenta, a los mandos de un potente coche, como estricto defensor de las libertades en el caluroso sur norteamericano.



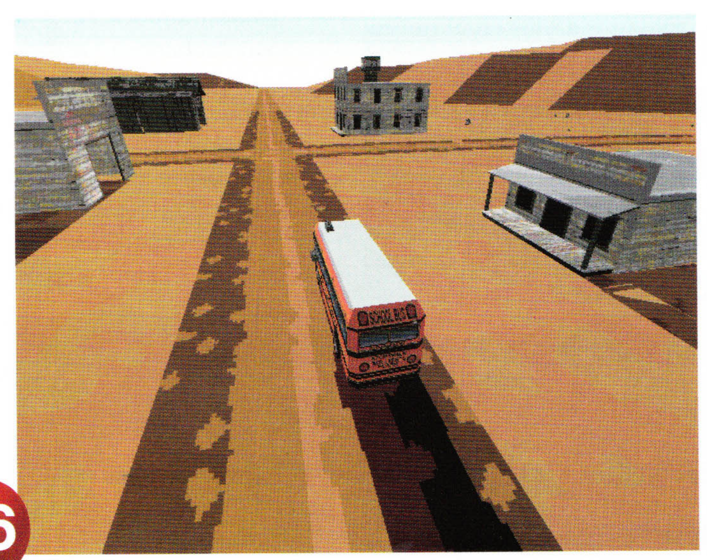


Los programadores de Activision, casa prestigiosa por la calidad habitual de sus productos, nos han sorprendido con este programa a medio camino entre intriga policial y simulador de carreras de coches, ambientado en el sur de los Estados Unidos durante los años 70.

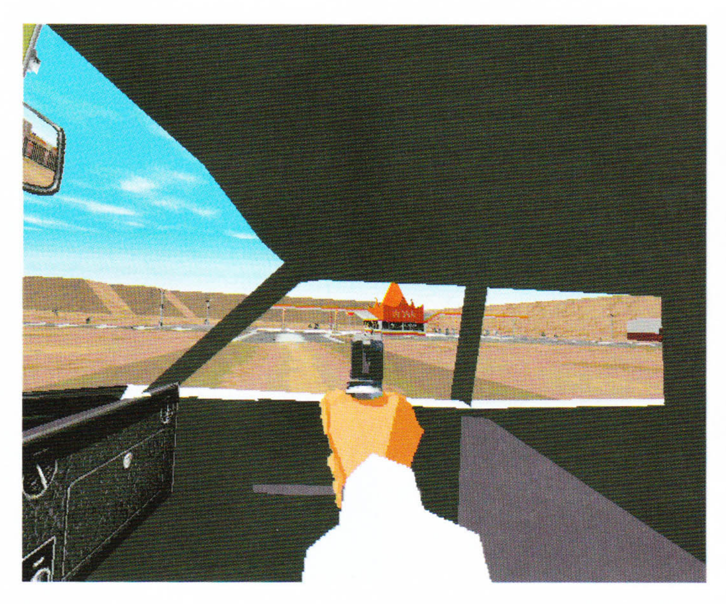
La sorpresa viene desde el momento en que observas la presentación del producto. El juego, compuesto por dos CDs que corren bajo el entorno operativo Windows 95, viene en un estuche en cuyo exterior verás el rostro de tres individuos, dos hombres y una mujer. Los varones van vestidos con los pantalones de campana propios de la época y tienen ambos unas patillas de grandes dimensiones. Así vistos, parecen recién salidos de alguna película como *Easy Rider* (en castellano, *Buscando mi destino*), protagonizada por Dennis Hopper y Peter Fonda. No es muy corriente encontrar, hoy en día, programas ambientados en épocas tan *hippies*.

El juego en sí es una vuelta a los setenta, a la paz y al amor, las flores y, cómo no, las series policiacas. Los protagonistas se encuentran a caballo entre dos series míticas de aquellos años: *Las calles de San Francisco*, donde Karl Malden y Michael Douglas recorrían las cuestas de la ciudad *hippie* por excelencia persiguiendo a los malechores, y *Stursky y Hutch*, donde David Soul y su compañero lucían su deportivo vehículo en impresionantes persecuciones. Con un poco de esto y mucho sentido del humor, los programadores de Activision han preparado un juego original, no tanto en su realización como en su concepción y tema.

Pero vayamos por pasos. Como ya he comentado anteriormente, el programa corre bajo Windows 95. Cuando procedas a la instalación, te llegará, como es habitual, la primera sorpresa desagradable. El requisito mínimo de disco duro son nada más y nada menos que... ¡80 Mb! Una cantidad francamente desorbitada, máxime si consideramos que el juego viene en dos CDs. No parece razonable requerir tanto espacio del disco duro del usuario.









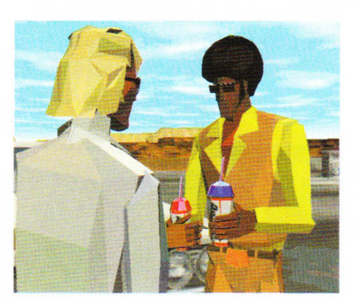
Una vez instalado el programa, el siguiente paso es arrancarlo. Lo primero que aparece es un vídeo de presentación realmente interesante. Una vez más, te darás cuenta del parecido de este producto con esas series anteriormente comentadas de los años setenta.

En primer lugar aparece una inquietante historia en la que la chica protagonista es atacada por el "malo entre malos" del juego. Un mafioso que aterroriza a los habitantes de la zona. Te moverás en una época en la que la crisis



del petróleo ha convertido la gasolina en un bien un poco escaso y por lo tanto increíblemente valioso. Los policías que protagonizan el programa pilotan coches deportivos armados con armas nada convencionales, al más puro estilo de títulos como *Mad Max*. Ametralladoras, misiles, bombas de humos y bolsas de aceite son los útiles de los que disponen estos abanderados de la libertad y la justicia para luchar contra los mafiosos más peligrosos que te puedes echar a la cara.

Existen tres modalidades diferentes de juego. En primer lugar, podrás entrenarte para aprender a manejar tu vehículo y conocer sus distintas armas y las posibilidades de ataque que te permite. La voz de una compañera, en inglés, te irá diciendo lo que debes hacer y te rectificará cuando metas la pata. Una vez superada esta fase de entrenamiento, voluntaria pero fundamental, estarás preparado para entrar en los modos de juego de verdad. Son dos: el viaje y la *melee*. En este segundo modo te verás en una



lucha de todos contra todos en la que no habrá ley alguna, sino la del más fuerte. Aquel coche que se salve será, cómo no, el ganador.

El modo de viaje, el más atractivo, es el eje fundamental del juego. Es, por decirlo de una manera más clara, el modo aventura. Tendrás que ir cumpliendo una serie de misiones que te llevarán, a lo largo de las cálidas carreteras del desierto americano, en busca del malvado de turno, en este caso el mafioso anteriormente mencionado, que ha intentado asesinar a tu compañera. Cada misión estará dividida en varias partes, de lo más variado cada una de ellas. En algunas, deberás simplemente conducir, tratando de no separarte de tu compañero y su vehículo. En otras tu obligación es destruir algún edificio, salvaguardar el bienestar de algunos ciudadanos y, cómo no, destruir los coches de tus enemigos.

La acción puede observarse desde distintas cámaras, cada una de ellas útil para las distintas partes de las misiones. En un principio, por defecto aparecerás con una vista desde dentro del coche. Desde ella verás el frente de tu coche, el salpicadero con el medidor de revoluciones y la velocidad, así como la mirilla de tus armas, fundamental a la hora de tratar de acabar con tus enemigos.

Los coches de tus rivales aparecerán con una barra de energía sobre ellos cuando los tengas detectados con tu rádar. El color varía desde el blanco, que es de máxima energía, al rojo, cercano a la muerte. El resto de cámaras te ofrecerán el desarrollo de la acción desde fuera del coche. En alguna de ellas, incluso podrás mover a tu gusto la cámara para escoger la perspectiva que más te interese.

El manejo de las diferentes armas que posees es bastante similar al que se haría en un simulador de vuelo. Dispones de varios tipos de armas, que puedes ir modificando y mejorando con el paso de las misiones, que se irán rotando. De esta manera, no cuentas más que con un único botón de disparo que utilizará el arma que tengas en ese momento seleccionada.









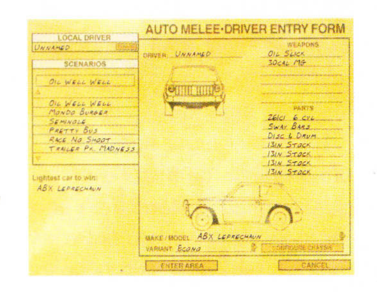
En la vista desde el interior del vehículo tendrás la interesante opción de poder girarte y disparar por las ventanillas y hacia atrás, como si te encontrases dentro de un coche auténtico. Esto te será especialmente útil en las luchas con los coches, poniéndote en paralelo con ellos.

Los gráficos, en general, son realmente buenos. Podrás escoger la resolución; los valores existentes son 640x480, 800x600 y 1024x768. Con este último valor la calidad es realmente espléndida, aunque se hace necesario un equipo de una potencia considerable. El manejo del coche se realiza bastante mejor con la cámara fuera, aunque para atacar a otros coches es mucho mejor la visión desde el interior. El manejo es suave, de modo que es bastante fácil controlar el vehículo desde casi la primera partida que juegues.

Los vídeos son también de gran calidad, incluso en pantalla completa, reiterando la estética *hippie* con patillas pronunciadas y pantalones de campana. Las voces son realmente buenas. Muchos de los programas españoles deberían comprobar lo que es un actor de doblaje de verdad, y no las voces fantasmales que se encuentran en otros títulos nacionales. El sonido también es brillante, con unas melodías, cómo no, propias de los filmes de los años setenta.

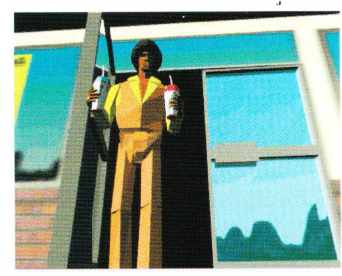
El conjunto es un programa de una calidad innegable y, sobre todo, muy original. No se trata del típico juego de carreras de coches, sino que añade algunas buenas dosis de simuladores, y sobre todo de intrigas policiacas. En general, muy completo y entretenido, y con la originalidad que falta en muchos de los nuevos títulos. Imprescindible para quien sepa disfrutar de los productos de calidad.

A. J. Novillo



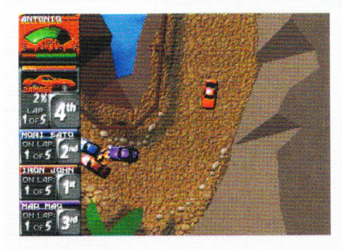








ALTERNATIVAS



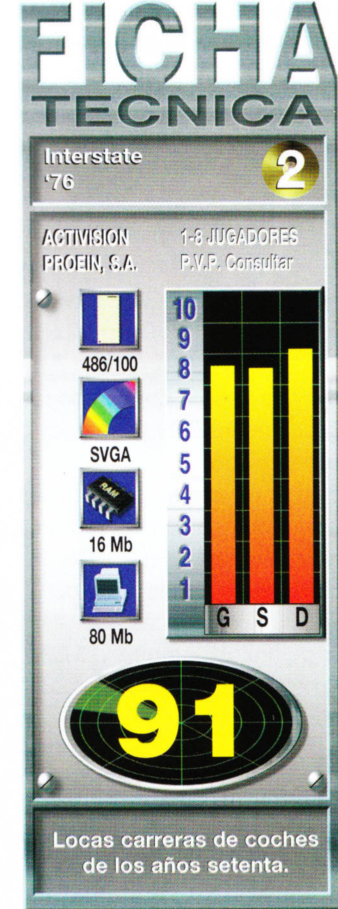
DEATH RALLY
Apogee•New Software Center
Carreras desde perspectiva cenital con ametralladoras y todo...



L. A. BLASTER
Cryo•Friendware
Más de lo mismo, ahora visto desde atrás...

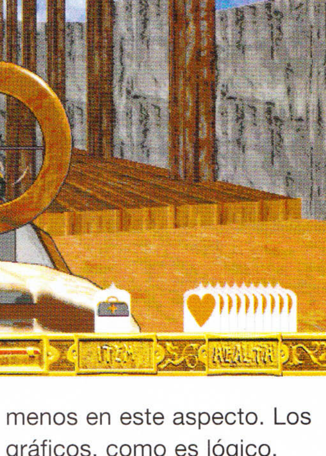


BLAM MACHINEHEAD!
Eidos•Proein, S.A.
Otro igual, pero desde el interior, al estilo de *Doom*.



OUTLAWS

Clint Eastwood observa el horizonte, los ojos medio cerrados por sol y la mano junto al revólver... a lo lejos, a galope, se acerca el último tributo al *spaguetti western*.



En el lejano oeste la vida es muy dura. Prima la ley del talión y el olor a pólvora inunda el ambiente. Y la verdad es que a ti no te van las cosas demasiado bien. Te retiraron del cargo de Marshall por eliminar a los más peligrosos forajidos del lugar sin permiso del juez. Grave error, sí, pero a ti lo que te preocupaba era cumplir con tu tarea: limpiar tu pequeña ciudad y los alrededores de esa clase de indeseables.

Ahora vives tranquilo en una apacible granja con tu esposa y tu encantadora hija pequeña. No tiene nada de malo, pero no has nacido para granjero. Sin embargo, cuando pensabas que habías colgado las cartucheras para siempre, te encuentras con la experiencia más terrible de toda tu vida. Al volver del pueblo ves tu granja incendiada, a tu mujer agonizando y a tu hija, desaparecida. Después de enterrar a tu querida esposa, vuelves a coger tu Colt y sales en busca de tu hija, sediento de sangre y de venganza. Puro *spaguetti western*.

No hay duda de que el argumento de **Outlaws** se ajusta perfectamente al de cualquiera de los buenos *westerns* que han hecho historia en el cine. Después de ver el alucinante vídeo de introducción al juego, creado enteramente como una película de dibujos animados, te metes sin apenas esfuerzo en el papel de protagonista de la historia. El vídeo es bastante largo, pero merece la pena ponerse cómodo y disfrutar de la "proyección".

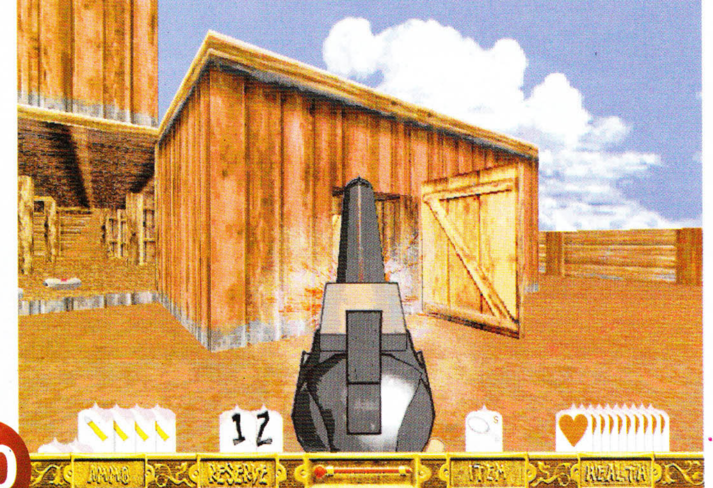
Como habrás podido deducir de las imágenes, se trata de un juego de acción en primera persona, similar a otros títulos disponibles en el mercado. Y no es de extrañar, porque está basado en el motor 3D del juego *Dark Forces*. De hecho, es tan parecido en algunos aspectos que parece un *Dark Forces* ambientado en el oeste. Se puede apuntar en cualquier dirección con ayuda del ratón, existen distintos tipos de armas, el jugador puede saltar y agacharse, aparte de los movimientos habituales, y el entorno es totalmente 3D (no como en *Doom*, que era simulado). Además, tiene soporte para juego en red.

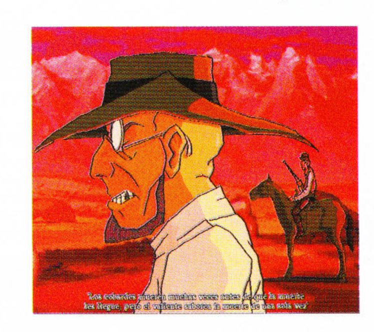
La verdad es que a estas alturas, y después de jugar innumerables horas con *Quake*, uno se espera algo más de "calidad tecnológica". ¿Quiere decir esto que el juego no es bueno y que no es más que una repetición de lo mismo de siempre? En absoluto. En un programa que pretenda simular algo, como en este caso, es sumamente importante la ambientación. Y **Outlaws** es una lección para maestros, al menos en este aspecto. Los gráficos, como es lógico, aportan su granito de arena, pero es el sonido el que realmente sorprende.

RECOMENDADO

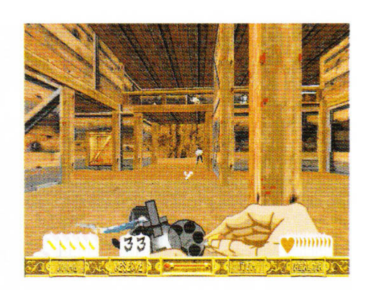
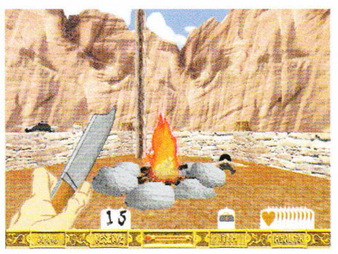
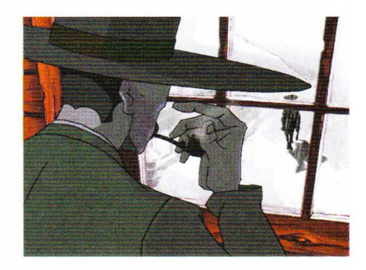
La banda sonora es una maravilla. Las melodías están pensadas, sin lugar a dudas, para una película del oeste, y le dan un toque muy especial al juego. De hecho, es la mejor banda sonora que he tenido la oportunidad de escuchar en un juego.

Por fortuna, la calidad de la música viene acompañada de una calidad muy alta en los efectos sonoros y las voces de los personajes. Lo cierto es que no se puede destacar ningún efecto porque todos son muy buenos, desde los disparos hasta las puertas, abiertas o destrozadas. Las voces digitalizadas son realmente buenas, al menos en la versión inglesa. La versión en castellano está en preparación. Ya han traducido los textos, pero no el sonido, que esperemos al menos sea tan bueno como el de la versión original.







Los gráficos, sin embargo, no son de tan elevada calidad como el sonido. Están bien para el programa, pero no acaban de convencer del todo. Los escenarios se ven demasiado cuadrados, por lo que es muy fácil adivinar su origen vectorial. Los personajes están bastante logrados, pero no hay mucha variedad. Además, debido al motor 3D, a los cadáveres siempre se les ve desde el mismo ángulo y se producen algunos pequeños fallos. Por ejemplo, algunas veces los enemigos te disparan pero no están mirando justamente hacia ti, lo que resulta algo extraño.

Sin embargo, los vídeos de transición entre fases son realmente buenos. Las tomas están muy cuidadas, al igual que la iluminación y la colocación de los personajes. Además, los dibujos están correctamente realizados y las animaciones son excelentes. Si te gustan los dibujos animados, aunque sólo sea un poquito, te encantarán.

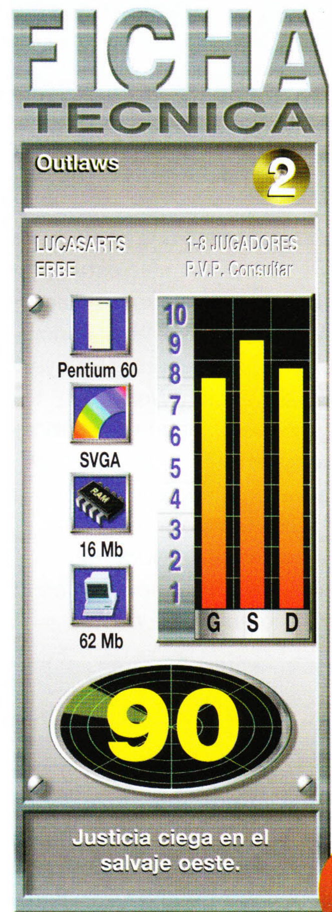
Outlaws está lleno de buenos detalles que hacen de él un juego muy entretenido. Entre ellos destaca el número de armas y sus efectos. Por ejemplo, no es lo mismo acertar a un enemigo con el Colt que con la escopeta de cañones recortados. Con el primero, el enemigo simplemente recibirá el disparo y caerá al suelo cuando muera. Con la segunda, saltará hacia atrás por la fuerza del impacto, especialmente cuando recibe el tiro de gracia de cerca. La mejor arma es la escopeta a la que se puede añadir una mirilla. Con ella se puede mirar mucho más lejos y se puede acertar a blancos difíciles. Es ideal para allanar el camino desde lejos, mientras las balas de los enemigos no te pueden alcanzar.

Otro detalle curioso, y a la vez bastante molesto, es que las armas hay que recargarlas a mano. Al principio resulta muy simpático, pero a la larga te hace la Pascua, porque normalmente se te vacía el cargador cuando estás en una situación comprometida. Aunque la carga se realiza rápidamente, en ocasiones hay que poner los pies en polvorosa y recargar tranquilamente en un rincón para que no te acribillen a balazos.

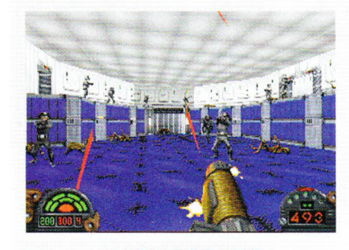
Resumiendo, **Outlaws** es un juego recomendable por muchas razones. Lástima que utilice un motor 3D que se queda un poco atrasado para la época actual.

F. DE LA VILLA





ALTERNATIVAS



DARK FORCES
LucasArts•Erbe
Anterior programa de la casa de este tipo...



TERMINATOR SKYNET
Bethesda•Virgin
Arnold se echaría a llorar con este juego...



QUAKE
id Software•New Software Center
El rey de los juegos 3D para todos los usuarios.



LOST VIKINGS 2

Llega hasta nuestras pantallas la primera secuela de *Lost Vikings*, uno de los mejores programas de plataformas que ha habido en PC.

Vuelven a las andadas los tres vikingos más conocidos del mundillo informático. Nuevos niveles y dificultades les separan del deseado retorno al pacífico hogar. Como ya ocurriera en la primera parte, son transportados en el tiempo y el espacio por un malvado que trata de usarlos como conejillos de indias. Ellos consiguen escapar, pero ahora deberán recorrer innumerables niveles hasta reencontrar el camino a casa.

La idea es idéntica a *Lost Vikings* y es que, como ocurre en el cine, toda buena película lleva tras de sí una



secuela que, en la mayoría de los casos, no suele estar a su altura. En este caso, siguiendo la analogía fílmica, el nombre original del programa ya denota acción, *Norse by Norsewest*, juego de palabras cercano al título en inglés de la memorable película de Alfred Hitchcock, originalmente llamada *North by Northwest* (en España, *Con la muerte en los talones*).



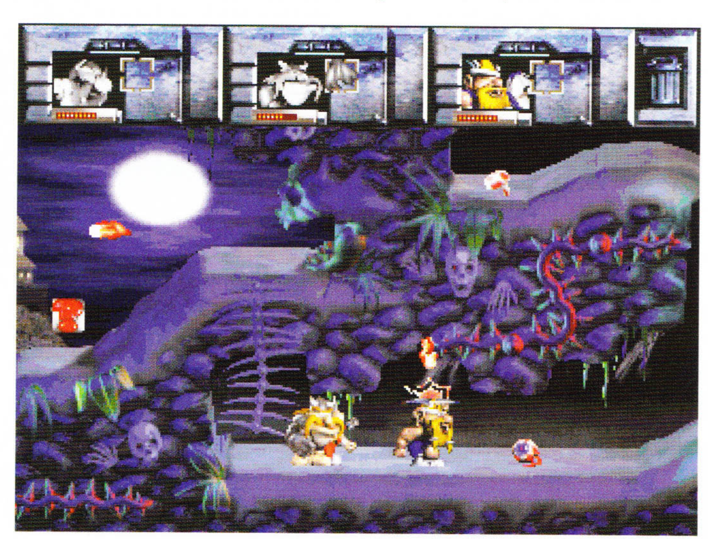
Son pocas las modificaciones incorporadas sobre la anterior entrega. En cada nivel dispondrás, generalmente, de tres personajes, cada uno de ellos dotado de diferentes cualidades. Uno puede saltar, otro ataca o planea, etc. Se han introducido algunas nuevas características a cada vikingo, pero básicamente su uso es el de la versión anterior. La novedad aparece en dos nuevos personajes que te acompañarán en algunos niveles. Son un lobo y un dragón, que tienen unas cualidades híbridas de los tres vikingos y que sustituirán a algunos de éstos.

La mecánica del juego es la de siempre. Tendrás que usar la cualidades de todos los personajes para recoger unos objetos necesarios para pasar los niveles. Éstos forman grupos de seis. Superado uno, saltarás a otro mundo con diferentes enemigos y escenarios. Debes finalizar todos los mundos para concluir el juego con la liberación y retorno a casa de los tres vikingos.

Gráficamente ha evolucionado bastante. Ahora los *sprites* están modelados en 3D, con un excelente movimiento. Sin embargo, la falta de resolución general de los gráficos, implementados en modo de 320x200 y 256 colores, hacen el juego menos atractivo. Han introducido voces digitales en los niveles, y vídeo entre grupos de ellos. El sonido es bueno, con correctos efectos sonoros y melodías "pegadizas".

Un producto entretenido, sobre el que quizá pesa demasiado su predecesor.

A. J. Novillo



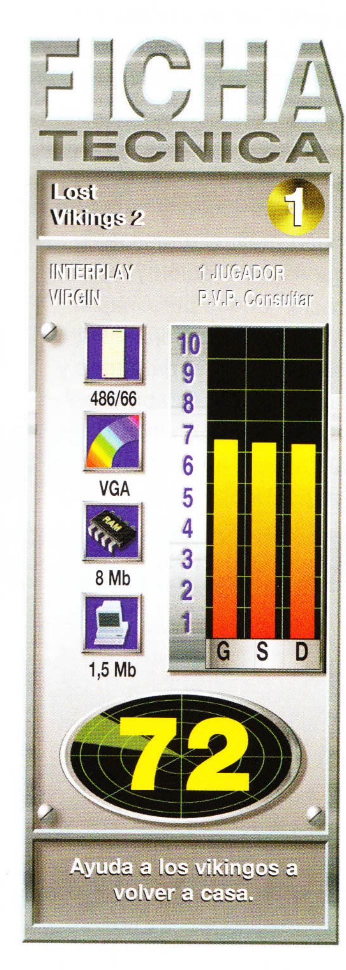
ALTERNATIVAS



M.D.K.
Shiny/Interplay•Virgin
Otro de los grandes juegos traídos a Europa por Interplay.

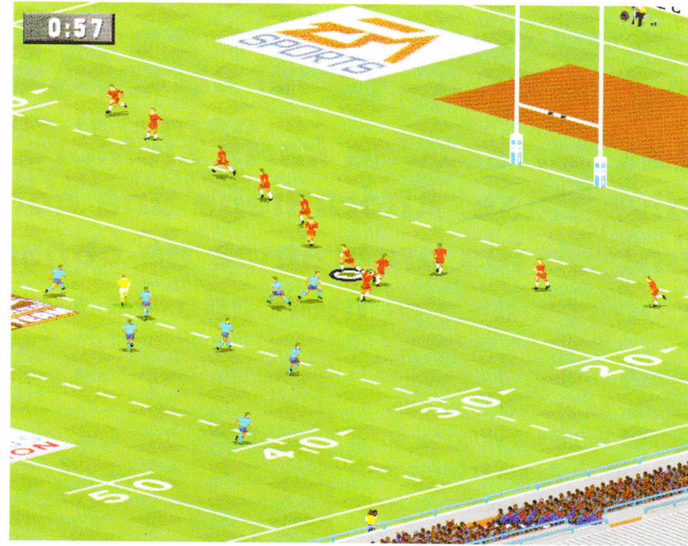


M.A.X.
Interplay•Virgin
Si te cansas de plataformas, prueba con la estrategia.



INTERNATIONAL RUGBY LEAGUE

Un nuevo lanzamiento de la casa reina de los simuladores deportivos, EA Sports, esta vez dedicado al rugby, deporte de escasa aceptación en nuestro país, pero extendido en la Commonwealth.



Oír que los juegos deportivos de Electronic Arts son de un elevado realismo, gran calidad técnica y, sobre todo, muy divertidos, es algo que no será nuevo para nuestros lectores. A lo largo de las páginas dedicadas a los programas de esta casa hemos descubierto los secretos de auténticas obras de arte como *NBA Live* o *Fifa Soccer*.

El espectro deportivo de los productos de Electronic Arts abarca prácticamente todos los deportes de masas del mundo: baloncesto, fútbol, fútbol americano, hockey, etc. Ahora le ha llegado el momento al rugby de ser el centro de los comentarios, con **International Rugby League.**

El juego se enmarca dentro de la tónica habitual de los programas de la última serie de 1997. En este caso dispondrás de todos los equipos nacionales, más los de las ligas inglesa y australiana. Dispondrás de todas las opciones habituales, como escoger manejo, opciones de juego, alineaciones, tácticas de juego, etc. A este nivel el programa es tan completo como cualquier otro de la casa. Podrás también jugar un partido amistoso, una copa o una liga, escogiendo los equipos que desees. Existe asimismo abundante información sobre cada equipo y los jugadores.

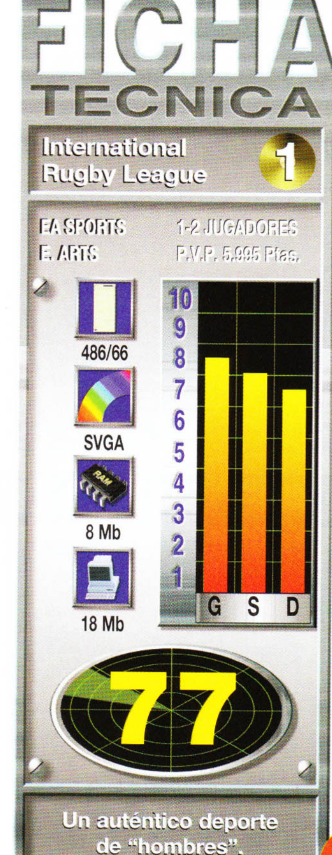




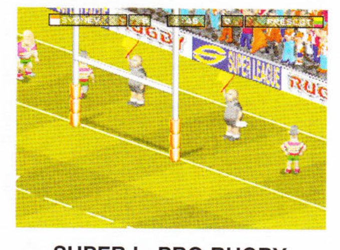
Técnicamente, el programa está a la altura de lo que cabe esperar de Electronic Arts. Sobre una perspectiva isométrica que, desgraciadamente, no se puede modificar, controlarás el equipo. El juego está realizado en alta resolución, lo cual justifica su calidad y detalle, tanto de los jugadores como del campo o el propio público.

Los jugadores son demasiado pequeños de tamaño. Si bien así es más fácil controlar a todos los componentes del equipo, su aspecto gráfico es inferior al de otros títulos anteriores. Además, no se han "renderizado" en tres dimensiones, como se hizo en *Fifa* y *NBA*, con lo que se pierde un importante realismo. Sin embargo, el juego es divertido, y estoy seguro que gustará a los amantes del rugby, un deporte que en nuestro país no tiene una afición grande en número, pero sí en categoría mundial. El sonido es bueno, con los típicos efectos sonoros y voces digitales que te describirán lo que está ocurriendo en el campo. Las melodías son de calidad, teñidas de interesantes matices "rockeros".

A. J. Novillo



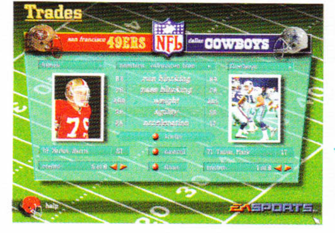
ALTERNATIVAS



SUPER L. PRO RUGBY

Interactive•Friendware

Otro programa de rugby, pero con jugadores cabezones y barrigudos.



MADDEN 97

EA Sports•Electronic Arts

Otra variente: el fútbol americano también cuenta con sus juegos.

STREET RACER

Las carreras de *karts* siempre han sido divertidas. Ahora llega una conversión de uno de los programas de consola más conocidos del mercado en su modalidad.



El *Street Racer* original ha aparecido en casi todas las videoconsolas caseras (Mega Drive, Super Nintendo, Game Boy...). Se trataba de un título creado "únicamente" en dos dimensiones, en el que teníamos que controlar a ocho singulares personajes que debían utilizar cualquier artimaña que estuviera a su alcance para vencer los distintos torneos. Con el paso de los años, han mejorado los procesadores, y así las consolas de última generación (por ejemplo, Sony Playstation) contaron con una versión mejorada en tres dimensiones de este entretenido producto. Esta, por supuesto, es la que llega ahora hasta nuestros ordenadores. Se trata, en efecto, de una conversión bastante lograda.



El juego cuenta con gráficos VGA o Super VGA, según sea tu elección, aunque si te decides por escoger la última opción, es más que aconsejable poseer como mínimo un procesador Pentium. Si no, tendrás algún problema con la velocidad del programa.

Existen diversos modos de juego. El más habitual será la carrera en la que nos enfrentamos a los contrincantes en diferentes circuitos (todos basados en el país del oponente de turno), y el modo denominado Rumble, donde nos enfrentaremos todos contra todos en un terreno circular. Ambas modalidades se dividen en campeonato, uno contra otro, y práctica, por lo que hay mucha variedad en lo que se refiere a los modos de juego.

Los gráficos de los personajes son *sprites* normales y corrientes, pero los escenarios son en tres dimensiones. Se puede ver la pista de dos modos: desde la parte trasera del coche, o desde una perspectiva superior. Esta última es algo peor, aunque permite ver mejor el terreno.

El sonido es bastante correcto en todo momento, aunque se echan de menos más efectos FX, ya que el ruido del motor y los golpes se quedan un poco sosos.



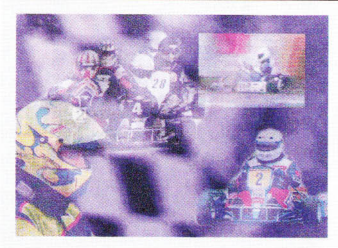
Si a todo esto unimos que se incluye un *gamepad* de seis botones por el mismo precio que un programa normal, no podemos más que aconsejar este juego. Algunos dirán que es algo repetitivo, pero se trata de un juego muy divertido.

D. GOZALO

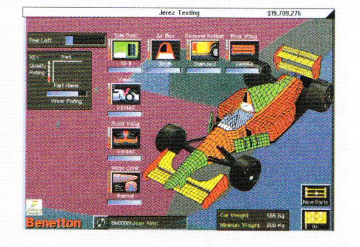




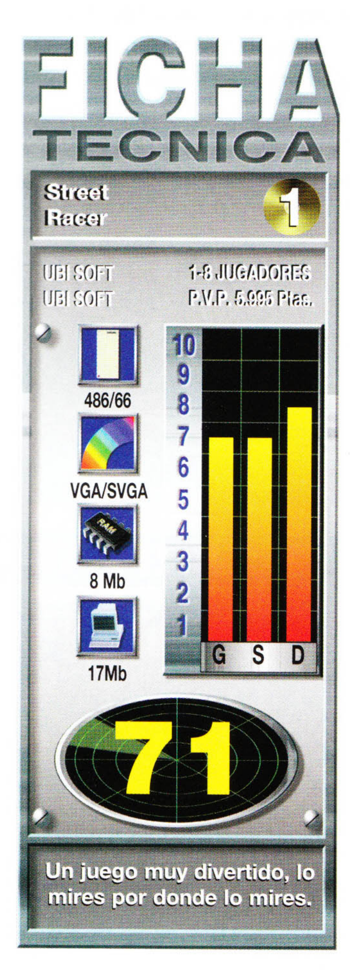
ALTERNATIVAS



VIRTUAL KARTS
Manic Media•Virgin
Carreras con los mismos vehículos que *Street Racer*.



G.P. MANAGER 2
Acclaim•Acclaim
Estrategia basada en las competiciones de Fórmula 1.



KICK OFF '97

El fútbol arrastra masas en estos años de final de milenio; multitud de productos intentan sacarle partido, con resultados irregulares.



Parece difícil que un título pueda arrebatar a **Fifa Soccer** el trono como mejor juego de fútbol de la historia. Electronic Arts se ha convertido, sin lugar a dudas, en la mejor casa programadora de simuladores deportivos. Sus programas son líderes en calidad en deportes tan dispares como fútbol, baloncesto, hockey o rugby. Sin embargo, el resto de casas sigue intentando derribar este trono con nuevas simulaciones.

Es el caso de **Kick Off 97**. Continuación de una saga importante dentro del fútbol, se ha buscado alcanzar el máximo realismo en un deporte que hoy por hoy consume más tiempo en los españoles que cualquier otro tema de actualidad.

Las opciones que aporta el juego son las habituales. Podrás escoger entre los equipos nacionales o los clubes de los países más importantes futbolísticamente hablando. Jugarás amistosos, ligas, copas y retos, que son una especie de copas en la que debes jugar contra todos los equipos en orden inverso a su calidad. El control se puede realizar con el teclado, con ratón o con un **joystick**, para ambos jugadores.

El realismo que se ha introducido hace que se reproduzcan en el partido las situaciones habituales de un caso real. Los jugadores se lesionan tras algunas entradas; si es grave tienen que cambiarse. El árbitro, cosa poco habitual en estos juegos, está muy bien simulado. Sacará tarjetas, unas veces amarillas y otras rojas, según la jugada. También amonestará verbalmente a los jugadores.

El aspecto gráfico está bien logrado, sin alcanzar la calidad de ***Fifa Soccer***. En este caso tienes la posibilidad de escoger entre resoluciones de 320x200, 640x400, 640x480 y 800x600. En esta última la calidad es bastante elevada. Podrás modificar la posición desde la que ves el encuentro en los tres ejes, así como ver la repetición de la jugada tantas veces como quieras.

El sonido es bueno, en especial las voces digitales. Los cánticos del público son constantes y simulan lo que ocurre en un campo real. Además, tendrás comentarios para todas las jugadas que se realicen, eso sí, en inglés.

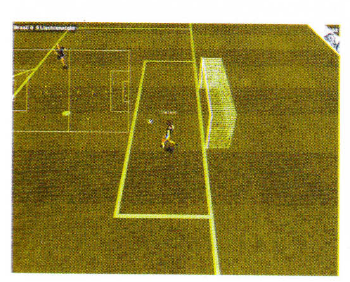
El conjunto es un juego correcto pero no muy fácil de manejar. Gráficamente es bueno, pero está por detrás de ***Fifa Soccer*** en casi todos los puntos, salvo en el realismo, donde se lleva la palma.

A. J. Novillo









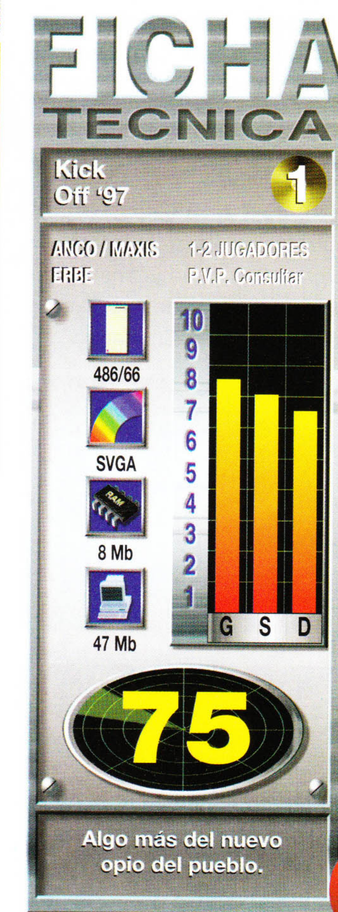
ALTERNATIVAS



FIFA SOCCER '97
EA Sports•Electronic Arts
La última versión del considerado rey del deporte rey...



PC FÚTBOL 5.0
Dinamic•Dinamic
Estrategia económica y simulador en un producto español.





ALPHA STORM

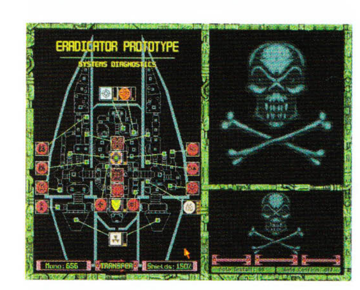
En la inmensidad del espacio sideral siempre hay lugar para duros choques entre los buenos y los malos. Cuando grupos opuestos coinciden no puede suceder otra cosa que una batalla, con consecuencias desastrosas para el que la juegue.

Añoro los juegos de ordenador originales. Algunos quizá tenían unos gráficos poco agraciados, o un sonido mediocre, pero ante todo eran extremadamente ingeniosos, bonitos, entrañables y un sinfín de adjetivos halagüeños.

Ahora recordemos programas gloriosos un tanto más modernos, hoy en día ya convertidos en auténticos clásicos, pero que aún pueden seguir siendo jugados por propios y por extraños. Títulos, por supuesto, como el mismísimo *Doom*.

Todos sabemos que cuando un juego se hace famoso normalmente nos suelen atiborrar de malas copias del original. Pero hay algunos productos que se pasan un poco de la raya. Uno de ellos es el programa que te presentamos, **Alpha Storm**, toda una epopeya de la estupidez hecha juego.

Alpha Storm se encuadra, cómo no, dentro de los arcades en tres dimensiones, pero con algún detalle bastante ínfimo de simulador espacial. Tu misión será circular por la nave que pilotas, mientras intentas manejar el resto de los ordenadores que se encuentran a bordo, para acabar con los malvados que habitan en la galaxia.



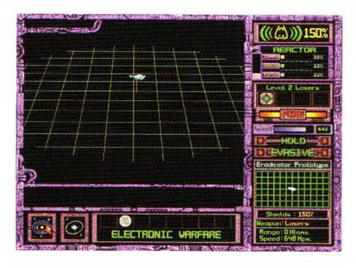




El juego, por lo que se refiere a los gráficos, es penoso. El esquematismo de los centrales, y la sosería extrema de sus diseños acrecientan aún más, si cabe, su mala calidad.

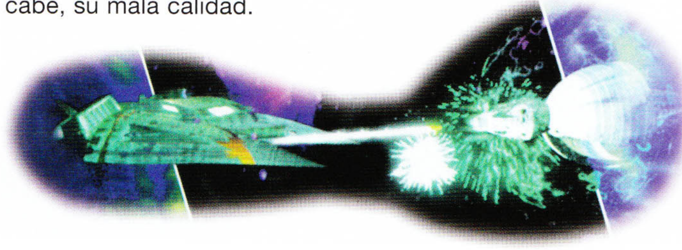
Lo único bueno es la secuencia de presentación, generada por ordenador. Te deja un sabor de boca que luego el propio programa se encarga de hacerte olvidar.

El sonido, por su parte, es sumamente mediocre, siguiendo la tónica general del juego, aunque las melodías no están mal del todo. El resto de los sonidos carecen de la más elemental gracia expresiva. Te van a hacer perder los nervios, pero no por su recreación de la tensión, sino por lo sosos e insoportables que son.



En definitiva, se trata de un juego que afortunadamente pasará desapercibo en nuestro mercado. Sólo es apto para algún fanático del género, y ni siquiera.

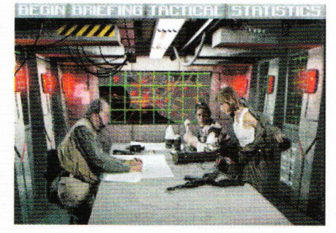
V.Sánchez



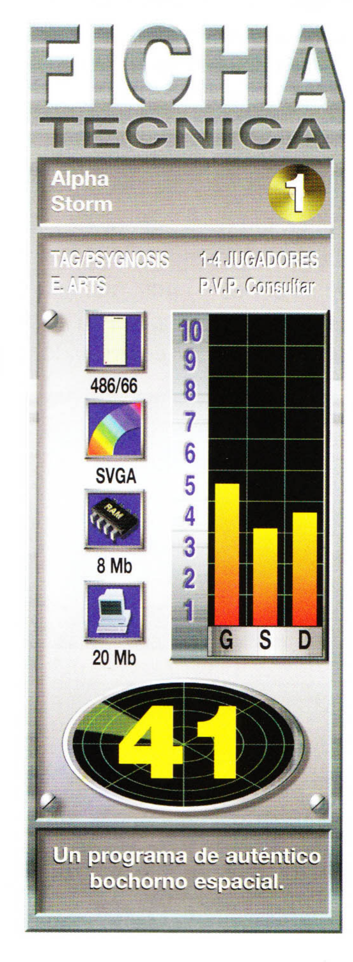
ALTERNATIVAS



MARATHON 2
Bungie•Friendware
Otro programa tipo *Doom*, pero de estilo "cutre-espacial".



TERMINATOR SKYNET
Bethesda•Virgin
Si Arnie lo supiera, seguro que se "mosqueaba"...



TERRATOPIA

Como no podía ser menos, los más pequeños de la casa también pueden disfrutar con el ordenador como un juguete más. Además, puede tener fines educativos si detrás hay manos expertas. Así ha sido con *Terratopia*, con el que los infantes descubrirán el género de las videoaventuras, uno de los de mayor éxito, y, además, aprenderán a amar y respetar la naturaleza; unos valores un tanto en desuso en nuestros días.

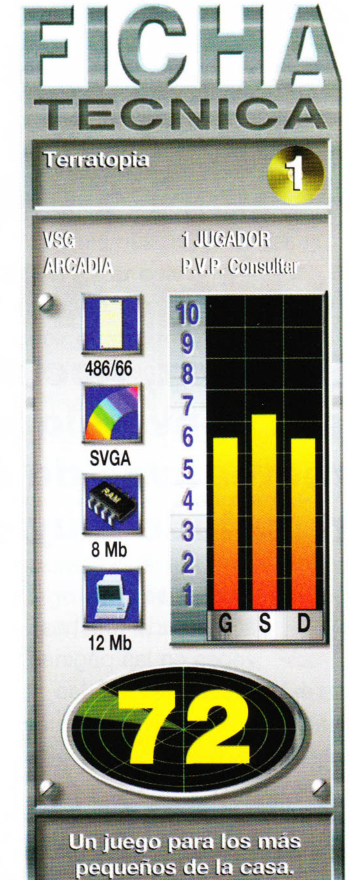
Sin embargo, debe quedar claro el carácter infantil del juego. La trama es sencilla (deben ayudar a los Megatroopers a salvar la Tierra), y el desarrollo técnico no es todo lo completo que un usuario experto exige. No satisfará a los adultos, pero no es lo que se pretende.



Gráficamente el juego está lejos de la concepción de las videoaventuras actuales, pero sus colores vivos y alegres seguro que gustarán a los usuarios potenciales, los niños. Asimismo, el mensaje que representan tanto el protagonista como el resto de los personajes, cruzados en pro de mantener la naturaleza virgen, viviendo en comunidad con el resto de los animales, es algo que nuestra sociedad necesita . Si este programa puede ayudar a conseguirlo, mejor que mejor.

A. J. NOVILLO

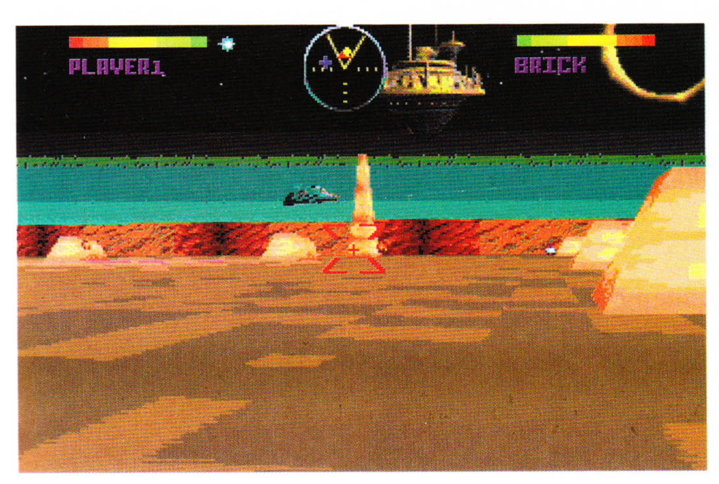




BATTLE SPORT

De la combinación de fútbol y los combates de naves espaciales nace **Battle Sport**. La acción se desarrolla en primera persona al estilo *Doom*, y el objetivo es introducir una pelota galáctica en un área o recinto de gol. Los participantes no llevan pantalones cortos, sino unas de naves individuales repletas de armas.

Los partidos se juegan en modo de uno contra uno, por tiempo o bien al primero en llegar a un número de goles. La estrategia varía según la filosofía del jugador. Los más violentos se dedicarán a destruir al adversario. La otra estrategia es evitar la lucha y dedicarse exclusivamente al esférico, aunque siempre esquivando los láseres del rival.



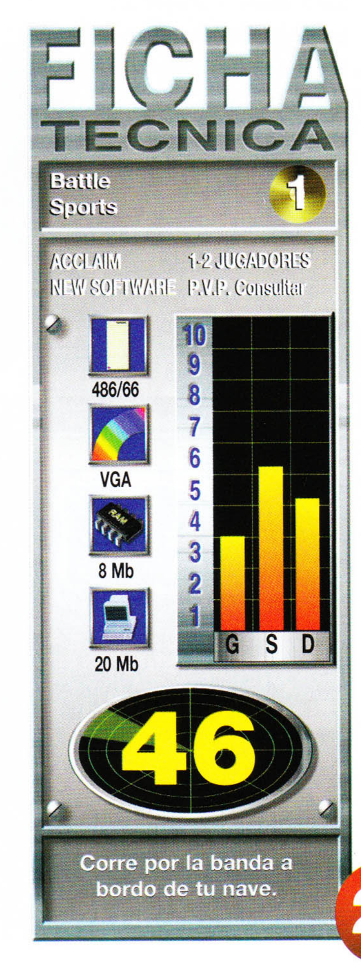


Las "arenas" o recintos presentan particularidades como rampas, lugares para resguardarse del fuego enemigo o items especiales para potenciar la nave. Es posible escoger entre un gran número de escenarios al iniciar la partida.

Tienes a tu disposición una gran variedad de naves; se diferencian en velocidad, resistencia, agilidad, etc.

En resumen, un curioso experimento que mezcla la adrenalina de los combates espaciales con los deportes de pelota en un ambiente propio de película de gladiadores del futuro.

W. LEWIN



X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM

Esta vez, Acclaim, en una de sus conversiones de máquinas recreativas de éxito, ha conseguido un resultado muy cercano a la más exquisita perfección.

Como ya se ha comentado muchas veces en las páginas de esta nuestra revista, las máquinas recreativas son una importante fuente de inspiración para los programadores. Ante la necesidad de lanzar al mercado tres o cuatro títulos al mes, muchas compañías fijan sus objetivos en conversiones de arcades, de modo que todo el tiempo necesario para crear y cuajar un proyecto está ahorrado. Además, cuando la máquina recreativa ha sido un éxito, es una publicidad extra que toda compañía querría.

Un género habitual en estas conversiones son los juegos de lucha.

RECOMENDADO

Tras éxitos como *Mortal Kombat* y sus secuelas, *Street Figher* o *Virtua Fighter,* los programadores de Acclaim, casa especialista en este tipo de productos, fijaron su vista en **X-men**, de la compañía nipona Capcom, otro éxito en la máquinas recreativas de lucha.

Para aquellos que nunca hayan jugado con este arcade, se trata de una máquina de lucha en dos dimensiones, similar en formato a *Street Fighter* (no en vano los programadores son los mismos). Los luchadores son en este caso los protagonistas de los cómics *X-Men,* más conocidos en nuestro país como *Patrulla X*.

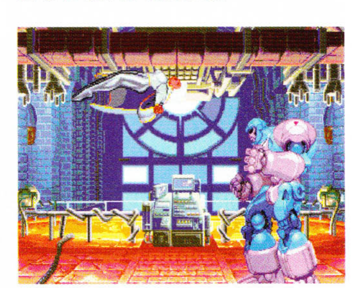
Son mutantes que han nacido con poderes extraordinarios que les hacen diferentes al resto de humanos. Es una de las colecciones de cómics de la Marvel de mayor prestigio en los últimos años, que ha dado lugar a varios juegos en las consolas y que, finalmente, llega a los PCs tras una conversión bastante exitosa.

El modo de juego es el habitual en estos casos. Dispondrás de una lista de luchadores entre los que escogerás el que desees utilizar. Luego, tienes que ir luchando con el resto de participantes en un orden aleatorio. Si vences a todos, aparecerán tres nuevos enemigos, entre los cuales está el malo "malísimo", Magneto, el luchador final que te separará de la gloria. Nada nuevo ni original, pero es complicado que un programa de estas características tenga algo que te vaya a sorprender.

Sin embargo, dentro del aspecto gráfico el juego posee algunas cosas realmente interesantes. Debo comenzar diciendo que es exactamente igual que la máquina en sonido y gráficos, lo cual avala la gran calidad anteriormente comentada. Los *sprites* son enormes y planos, dado el carácter bidimensional del juego, con colores bastante atractivos y gran parecido a los protagonistas del cómic.

El movimiento es brillantísimo, muy ágil, con espectaculares giros y saltos. En general, todos los golpes son bastante espectaculares. Existe multitud de magias y golpes especiales que alcanzan un grado de calidad bastante elevado. Cada luchador dispone, además, de unos poderes X, por ser mutante, distintos. Con una combinación de mandos se puede utilizar esta energía X. Sin embargo, está limitada, y convendrá sólo usarla en momentos complicados. Los golpes especiales también se obtienen con combinaciones de varios mandos y llegan a ser impresionantes en algunos casos. El manejo de estas magias será fundamental para conseguir el objetivo final: la victoria.









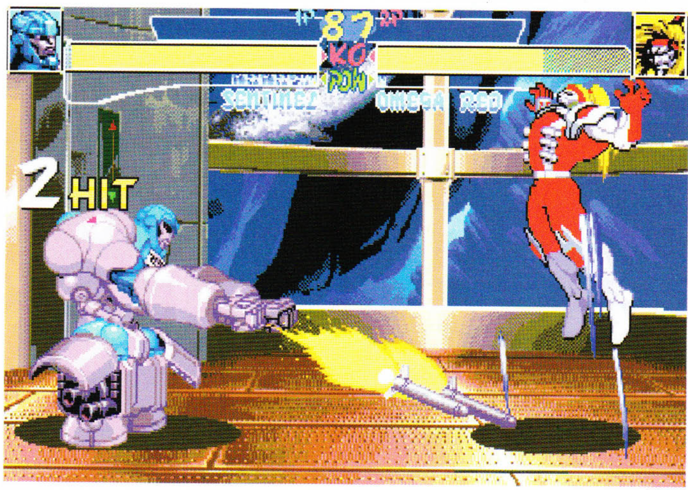


Uno de los aspectos más destacados y, en cierto modo, innovadores del juego son los escenarios de lucha. Existen bastantes, muy variados en cuanto a colorido, forma y lugar. Lo más interesante es que hay múltiples plantas. Según luches y vayas dando golpes al suelo, éste se hundirá bajo tus pies y caerás a un nivel inferior. Esto ocurre en todos los escenarios, y algunos son bastante espectaculares. Otra de las notas curiosas es que



los escenarios son animados. En algunos verás animales moviéndose, o el público aplaudiendo; en uno de ellos, incluso, aparecerá Magneto observando con avidez el desarrollo del combate.

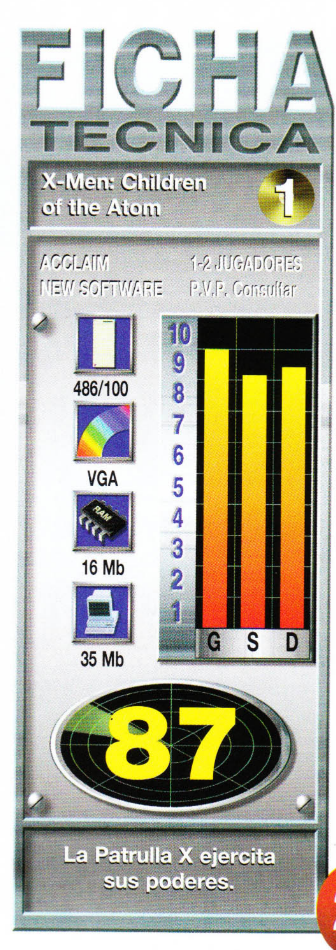
El otro aspecto técnico que destaca de este sólido producto es el sonido. El programa viene acompañado de diversas melodías totalmente trepidantes y unos efectos sonoros considerablemente cuidados. Oirás todo tipo de gritos, aullidos, crujir de huesos, etc. Como ya he comentado anteriormente, la similitud con la máquina original es tremenda y te hará sentir la misma emoción que jugar en un bar o un local recreativo.



El conjunto del juego es simplemente alucinante. Parece difícil, en estos días en que las tres dimensiones se han hecho dueñas y señoras del mercado del software de entretenimiento, que un juego de lucha bidimensional tan tradicional pueda alcanzar este interés. Esto demuestra que no son necesarios grandes avances tecnológicos; una correcta utilización de los valores tradicionales puede dar lugar a juegos igualmente entretenidos y más sencillos. El único problema que se le puede encontrar, algo habitual en el género, es la dificultad de manejo si no se dispone de un *joystick* de 6 botones. La posibilidad de realizar combos y magias con el teclado se reserva a auténticos "*videogames boys*" capaces de finalizar cualquier juego. Pero, pese a esto, se puede decir que es muy jugable y realmente entretenido. Fundamental para todos aquellos que gusten del género. Un detalle curioso es que si buscas bien por los menús de configuración, podrás poner los textos del juego en español, tal y como ocurría en la máquina.

A. J. NOVILLO





ALTERNATIVAS



HEAVY METAL
Acclaim•New Software Center
Más superhéroes de la Marvel en otro juego de Acclaim.



CYBERGLADIATORS
Sierra•Coktel Educative
Lucha en 3D de unos "mamotretos" metálicos.



VIRTUA FIGHTER
Sega•Sega
Otra conocida máquina recreativa de la calle en PC.

DEATHDROME

Un nuevo arcade que mezcla lo mejor de *Descent*, *Doom* y *Tron* llega a nuestros PC para que corra libre nuestra adrenalina.

En un futuro sin esperanza, la libertad pasa por aniquilar al resto de pilotos en unas carreras a vida o muerte que sirven de entretenimiento para una masa social sumida en la corrupción y el desconcierto. Un argumento similar al de la pésima película con Arnold Schwarzenegger *Perseguido*, con ciertas connotaciones de *Tron* en el modo de lucha. Un programa orientado fundamentalmente al juego en red.

Asumes el papel de un criminal cuya única expectativa de liberación pasa por combatir en tan macabro juego. Te encontrarás dentro de una serie de cárceles, de las que sólo podrás escapar cumpliendo una serie de requisitos, que pasan por eliminar a un número de enemigos prefijados en cada fase.

Cada uno de los participantes dispondrá de una moto como elemento de lucha. Esta moto lleva como armas unos láseres. Sin embargo, en los niveles se puede coger gran variedad de armas extras que te darán una mayor capacidad de destrucción. Los niveles suelen estar formados por espacios amplios, similares a los niveles *deathmatch* de *Doom*, facilitando así los distintos enfrentamientos entre los pilotos. La auténtica diversión aparece cuando los demás participantes son amigos con los que estás jugando en red. Uno solo se aburre un poco, dada la falta de emoción que existe en tan amplias habitaciones.





La perspectiva es muy similar a la de *Descent*, en primera persona, desde donde podrás ver los manillares de tu moto. El movimiento es vertiginoso, dentro de un entorno con gráficos buenos, en especial si están en alta resolución, aunque no demasiado originales. Casi todos los arcade 3D tienen la misma estética, impuesta por el clásico *Doom*.

El sonido es correcto, sin melodías espectaculares, que en este tipo de juego hubieran tenido un buen sitio para lucirse. Los efectos sonoros son correctos, sin más, acompañando la tónica general de corrección del programa.

En conjunto, te encuentras ante un programa que no es demasiado original. Además, está orientado casi exclusivamente al juego en red, y carece por tanto de mayores atractivos para el jugador que se encuentre solo ante el ordenador. Una variación más sobre el tema de *Doom* que no termina de cuajar.

A. J. NOVILLO



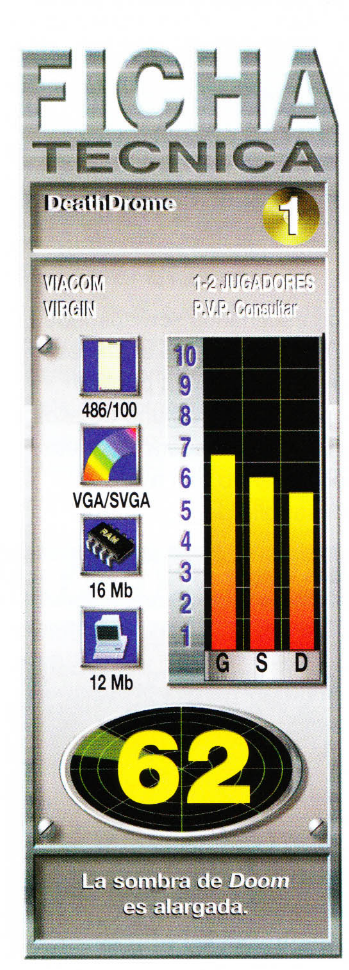
ALTERNATIVAS



SLAMSCAPE
ViacomNew Media•Virgin
Anterior juego de Viacom, de peor factura que el ahora tratado.



NECRODOME
Mindscape•Proein, S.A.
Otro Doom sobre un vehículo futurista, de la casa Mindscape.



JUEGOS

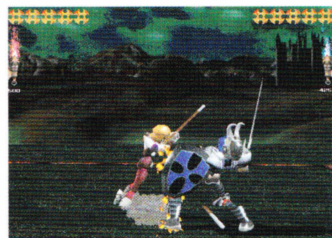
IRON & BLOOD

Aprovechando el reciente *boom* de los arcades de lucha tridimensionales, la casa con más arraigo en programas de este género, Acclaim, lanza este entretenido programa.



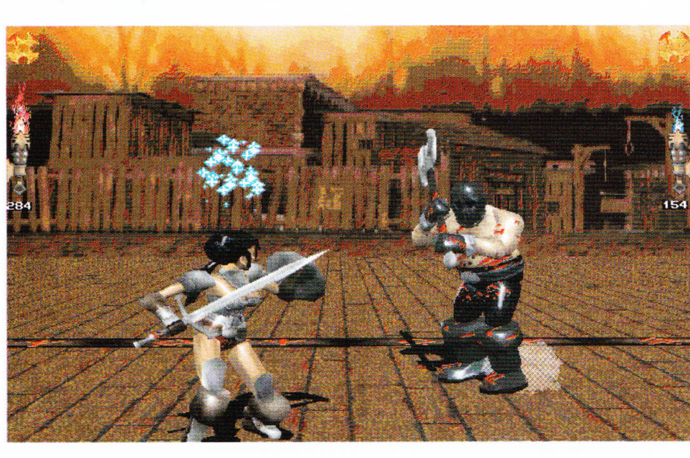
Virtua Fighter fue una revolución en las máquinas recreativas. Era el paso lógico desde las dos dimensiones. La aportación de la tercera dimensión al las luchas fue fundamental y produjo auténtica "locura" entre los aficionados.

No han tardado en aparecer versiones para PC y consolas de títulos de este tipo. Algunos han superado al original, como *Virtua Fighter 3*. Sin embargo, otros no han sido tan afortunados. Muchos se suben al tren de la innovación para explotar el tirón.

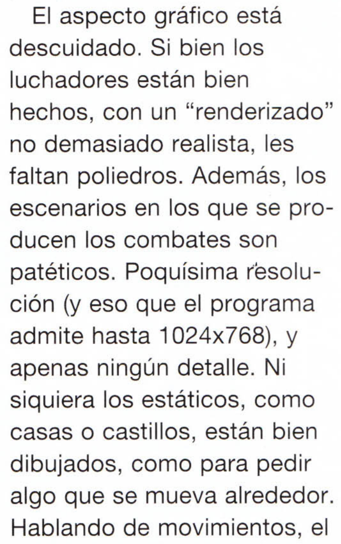




Acclaim es una de las grandes del software de lucha. Nombres como *Mortal Kombat* lo dicen todo. Sin embargo, hasta los más grandes se equivocan, y en este título Acclaim no está a la altura de lo que cabía esperar; con su prestigio, debería haberse esforzado más.



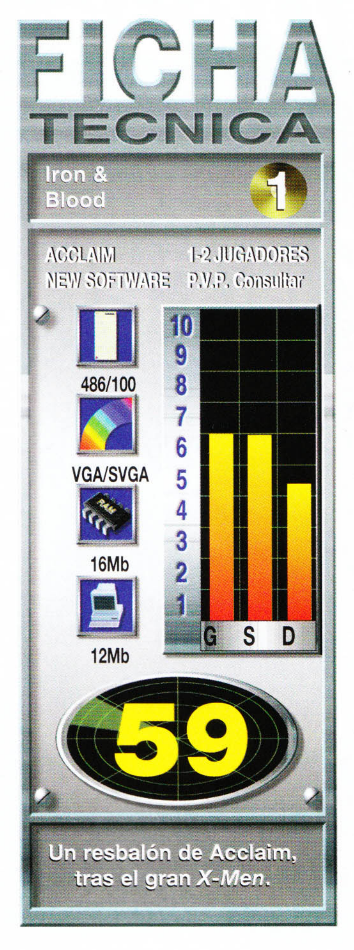
El juego no tiene nada de original. Bueno, quizá un poco. En lugar de ser un grupo de luchadores normal, están divididos en dos bandos, rojo y azul. Se podrá luchar al modo tradicional, contra un enemigo, o bien hacer una campaña. En este modo escoges un equipo de 3 luchadores y debes superar distintas rondas. En cada ronda tendrás unos objetivos distintos, que pasan siempre por ganar a los adversarios.



El aspecto gráfico está descuidado. Si bien los luchadores están bien hechos, con un "renderizado" no demasiado realista, les faltan poliedros. Además, los escenarios en los que se producen los combates son patéticos. Poquísima resolución (y eso que el programa admite hasta 1024x768), y apenas ningún detalle. Ni siquiera los estáticos, como casas o castillos, están bien dibujados, como para pedir algo que se mueva alrededor. Hablando de movimientos, el de los jugadores es poco fluido y nada ágil.

El aspecto sonoro, por su parte, es algo mejor, pero tampoco como para lanzar cohetes, lo que hace del global del conjunto un programa escaso, no muy divertido y que no puede competir en ningún momento con los demás títulos de lucha en tres dimensiones.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS



X-MEN
Acclaim•New Software Center
Todo un juego de lucha de los señores de Acclaim.



VIRTUA FIGHTER
Sega•Sega
Todo un juego de lucha en 3D basado en la máquina homónima.

P.Y.S.T.

Allí donde llega el hombre hace suyo el entorno, y en muchas ocasiones lo destruye. El fin de los más bellos paraísos naturales se encuentra cerca.

La historia que te plantean es tan simple como repugnante. Después de tu primera visita a una paradisiaca Isla, las agencias de viaje han tomado buena cuenta de ella para ganar dinero; además, todo el mundo desea ardientemente llegar a ella para pasar allí unas estupendas vacaciones. Si a eso le sumas un rey lamentable, queda una isla que está muy lejos de la paz.

Lo primero que debo decir respecto a esta parodia del magnífico *M.Y.S.T.* es que parece sacado de una serie de baja estofa de la MTV. Por lo demás, también es similar a las películas de Mel Brooks.

Para el evento, y entre otros, no podía faltar el indispensable y gran actor John Goodman, haciendo las veces del todopoderoso rey de la isla. Desde que empezó su reinado, ha permitido la construcción de campings, centrales nucleares, y un recinto donde se ha celebrado ni más ni menos que un equivalente del famoso concierto de Woodstock.


The Crash Pad

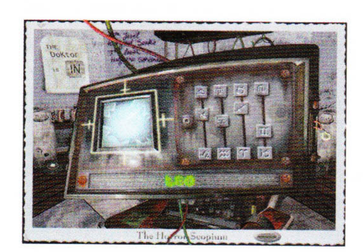
El manejo no podía ser otro que el mismo que utilizábamos en su parodiado, y que recuerda sensiblemente al de programas similares por su absurdo sentido del humor. Mencionemos *Monthy Python's and the Quest of the Holy Grail* y *The Muppets Treasure Island*, ambos juegos en los que pantalla a pantalla debes tocarlo todo. Lo que ganarás serán tan sólo unas cuantas risas de chistes visuales, porque el avance suele ser mínimo.

Los gráficos son sosos, con una calidad general bastante pobre, pero tienen la gracia necesaria como para ser aceptables. En cambio, los personajes reales que a veces puedes ver han sido incluidos en el juego de la manera más tosca, lo que no les da apenas credibilidad.

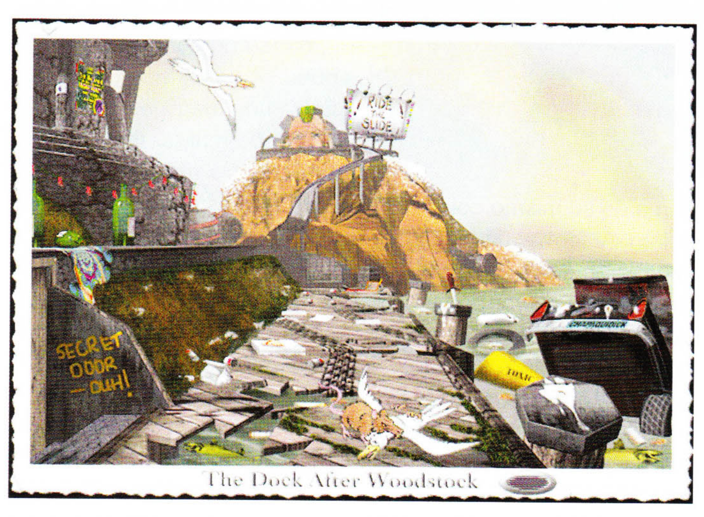
El sonido, no exento de algún que otro problema, queda bien en el juego. Se limita a una correcta banda sonora, unas voces "normalillas" y unos efectos sonoros de calidad media.

En general, un programa bastante divertido, aunque sin excesiva gracia. Hará las delicias de más de un adolescente rebelde, con ganas de oponerse al mundo a base de eructos y pedorretas.

V. Sánchez



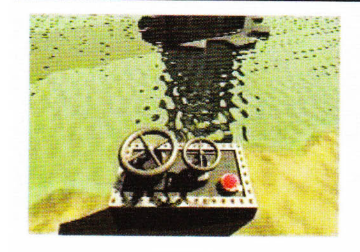

The Trailer Park



The Dock After Woodstock

Así pues, no podía ser de otra manera y aunque duela decirlo, el juego resulta bastante divertido, siempre y cuando sepas disfrutar de ese tipo de humor un poco bruto. Sin embargo, uno empieza a estar harto de la falta de acidez, sutileza y sarcasmo en los juegos de ordenador de hoy en día. Pero, en fin, siempre nos quedará *Mundodisco*.

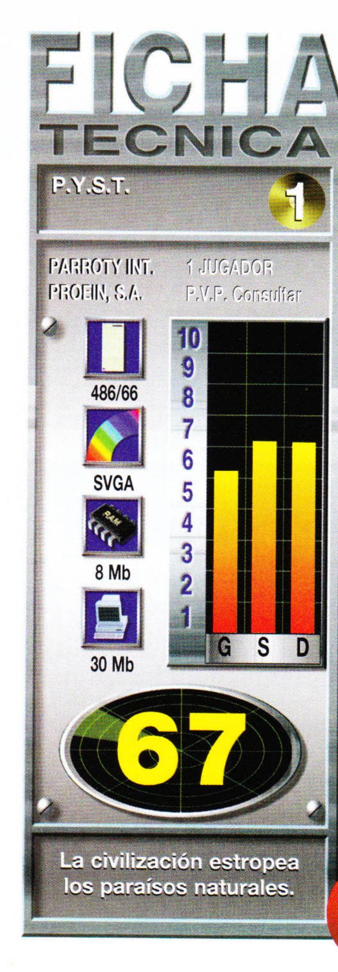
ALTERNATIVAS



MYST
Cyan•Electronic Arts
El original que ha dado pie a esta parodia tan curiosa.



TOONSTRUCK
Virgin•Virgin
Otro juego que hace una parodia de los dibujos animados.



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO

A nadie se le escapa que el clásico juego de lucha Street Fighter II ha sido y es uno de los mayores éxitos de los últimos años. Ahora te lo presentan de una manera "un poco" diferente.

Super Puzzle Fighter II Turbo es un ejemplo de juegos que se basan en ideas simples, pero que merced a una cuidada realización son capaces de desbancar a otros programas. Tomando como base juegos como *Tetris* o *Columns*, sus programadores han sacado un entretenimiento que va directo al grano: divertir jugando.

La idea es simple. El objetivo es ganar al adversario a base de golpes más fuertes. No se logran por combinaciones de movimientos del *joystick*, sino que debes juntar los colores de las gemas que caen; cuando las estalles, golpearás al rival.

Las gemas caen por parejas; puedes desplazarlas o cambiarlas de puesto. Una vez caigan, si tocan otra gema de su mismo color se unirán. Al formar un rectángulo, crearán una gema más grande, con mayor poder destructivo. A veces caen bombas de colores. Al colocarlas en contacto con las gemas de su color, éstas explotan. Según la cantidad, el golpe será más o menos fuerte.









Los personajes de los juegos de lucha *Street Fighter II* y *Night Stalkers* participan en el juego con elegancia y humor. Para dibujarlos han utilizado el sistema *deformed* del *manga*, con el cuerpo de niño y una cabeza enorme, que los hace muy divertidos. A esto hay que unir la enorme cantidad de movimientos que poseen, todos de calidad gráfica. Cuando logras hacer estallar una serie de gemas, tu personaje dan un golpe al contrario. Dependiendo de la cantidad de gemas, el golpe puede ir desde un puñetazo hasta una magia especial, pudiendo realizar incluso "combos" si logras encadenar diversas explosiones.

Los modos de juego son variados. Puedes elegir diferentes personajes luchando contra la máquina o bien contra otra persona. Uno de los modos de juego más curiosos es el de "pelea callejera". Aquí debes ganar a los diferentes personajes; cada vez que consigas una victoria, obtendrás diversos *goodies* (desde voces de personajes hasta tus canciones preferidas o colores especiales de uniforme).

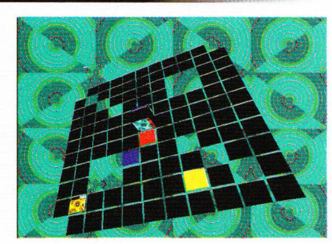
Lo mejor es enfrentarse a otra persona. Quizá al principio no te llame la atención, pero una vez te hayas puestos a jugar, merced a la sencillez de aprendizaje, será difícil que te retires.

A. VEGAS

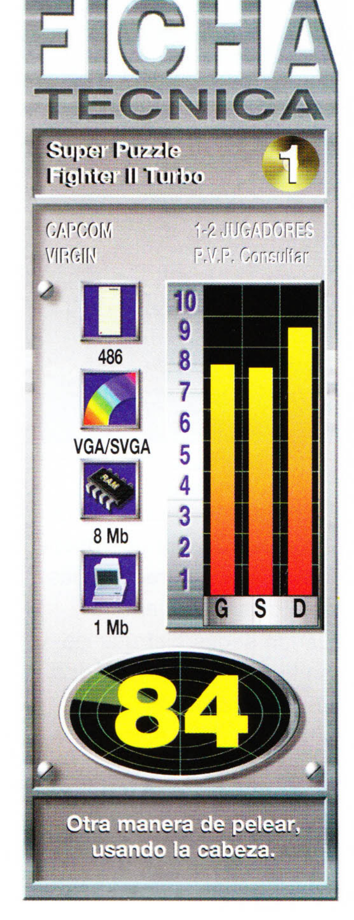
ALTERNATIVAS



BAKU-BAKU
Sega•Sega
Otro juego de este tipo, pero del gigante nipón Sega.



ENDORFUN
Warner•Electronic Arts
Un programa bastante extraño para "comerse el coco" un poco.



COMMAND AND CONQUER FOR WINDOWS 95

Llega el lavado de cara de un estupendo juego de estrategia, para que aquellos usuarios de Windows 95 que no lo conocían puedan “tirarse” las horas muertas para acabar con el enemigo.

Hace aproximadamente un año y medio, WestWood sacó al mercado *Command & Conquer*, que enganchó a un gran número de aficionados, quienes lo encumbraron hasta el primer puesto en las listas de ventas. Aquella versión salió únicamente para MS-DOS y en baja resolución, lo que hacía que el campo de visión fuera en algunas algo limitado.

Ahora, tras el éxito de *Command and Conquer: Red Alert*, en Westwood han decidido reeditarlo para Windows 95. Al traerlo a este nuevo sistema, han cambiado la baja resolución por alta, y lo han dotado de la posibilidad de jugar por Internet, gracias al *WestWood Chat*. Las novedades en lo que al juego se refiere se limitan a estas dos variaciones; por lo demás todo sigue igual. El paso a alta resolución conlleva que todos los gráficos se vean más pequeños y el campo de visión sea mayor; además, la barra lateral de los iconos que representan a las unidades gana colorido. Han pasado de ser referencias fotográficas a los motivos originales.



Las misiones que debes cumplir son las mismas, en el bando de los GDI o en el de los NOD. Los vehículos y las edificaciones que estaban en la versión para MS-DOS son los que puedes construir en esta edición. Incluso algunas variaciones que incorporaron a la segunda parte para aumentar la jugabilidad, como un mejor control de cargar soldados en los APC o un número indicando al grupo que pertenece una unidad, no han sido incorporadas. Más que una nueva versión es un lavado de cara, lo que no significa que el juego sea malo.

Podían haberse esmerado un poco más; desde la época en que salió hasta ahora han tenido tiempo de realizar un producto más apetecible. Todos aquellos que jugasteis a la versión DOS, no esperéis novedades. Simplemente veréis a los soldados cuatro veces más pequeños (y cuatro veces más de terreno, claro).

Incluso las animaciones de la primera versión se repiten, aunque ahora se presentan en modo de líneas alternas, con lo que pierden claridad.

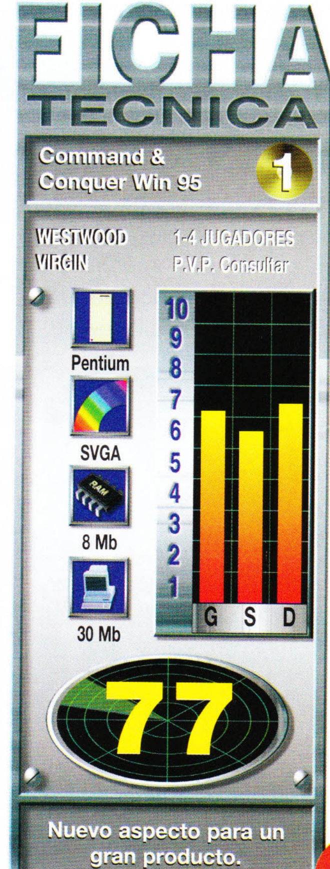
En los CDs también hay temas de escritorio para Windows 95, para que personalicéis el aspecto de la pantalla, cambiando iconos, punteros y sonidos del sistema por otros referentes a C&C.

En resumen, se trata de un lavado de cara, que no atraerá la atención de aquellos que lo jugasteis hace algún tiempo. Sin embargo, será una excelente manera de acercarse para los que sólo lo conocen de oídas.

A. Vegas







ALTERNATIVAS



COMMAND & CONQUER
Westwood•Virgin
El original que ha dado pie a esta nueva versión para Windows 95.



C&C: RED ALERT
Westwood•Virgin
Segunda entrega del juego que ahora nos ocupa.

JUEGOS

THEME HOSPITAL

Algo que caracteriza a los muchachos de Bullfrog es la originalidad de sus programas.

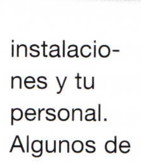
Después del éxito alcanzado con *Theme Park*, Bullfrog decidió seguir con los simuladores de "pequeños mundos", basados en el comportamiento de las personas. El resultado de ello es un título en el que el jugador debe asumir las responsabilidades de un director de hospital, con todo lo que ello supone. Sin duda, se trata de una idea muy original, pues no abundan los juegos basados en la medicina.

Pero, ¿por qué un hospital? *A priori* no parece una tarea atractiva, al menos para la mayoría. Sin embargo, cuando se empieza a jugar, se comprende rápidamente el porqué. Un hospital es complicado de dirigir. Hay que crear consultas en respuesta a las demandas de los pacientes, hay que contratar todo tipo de personal para que la institución funcione adecuadamente, y hay que vigilar las finanzas. Si, además, el juego irradia simpatía por los cuatro costados, como es este caso, se obtiene una receta idónea para combatir el aburrimiento y la monotonía.

RECOMENDADO

Se trata de un juego muy completo, repleto de detalles y que continuamente presenta nuevos retos al jugador. De hecho, a menudo aparecen nuevas enfermedades que deben ser investigadas de inmediato. Y muchas de ellas son muy graciosas, como la lengua caída, la "invisibilitis" y el "paciente cabezudo". Si te fijas atentamente en las imágenes, seguro que eres capaz de identificar algunas de ellas sin problemas.

El sistema de juego es, en el fondo, muy parecido al de *Theme Park*. A medida que vas creando tu centro hospitalario, irán llegando pacientes que serán atendidos según la calidad que tengan tus instalaciones y tu personal. Algunos de ellos se irán muy enfadados porque no han sido atendidos correctamente (o ni siquiera han sido atendidos) y hablarán bastante mal de tu hospital, con lo que el número de visitas disminuirá de inmediato. Otros, sin embargo, saldrán curados y tu hospital cogerá buena fama. Todo depende de ti.

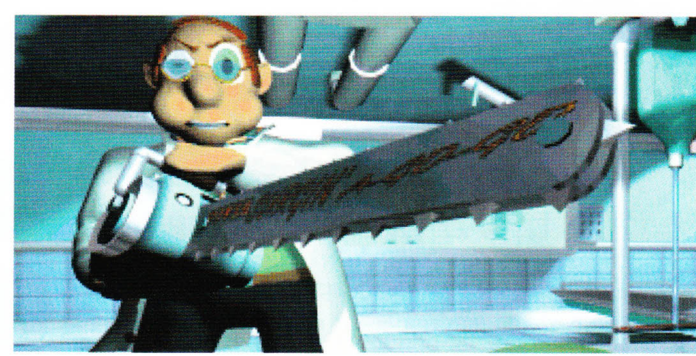


Nada más comenzar el juego dispones de un local de determinado tamaño (completamente vacío) y una cantidad de dinero con la que empezar a construir. Te encargas de crear una recepción, diversas consultas, salas de diagnóstico, investigación, quirófanos, y un largo etcétera. También debes contratar médicos, especialistas, enfermeras, recepcionistas y bedeles. Tienes que tener cuidado en las contrataciones porque, al igual que en la vida real, cada uno de ellos tiene una actitud determinada frente al trabajo y frente a las personas. Estos detalles son primordiales y afectan directamente a la opinión que tienen los ciudadanos de tu hospital. Puedes perder clientes con facilidad y la competencia es muy dura. La clave consiste en hacer de tu hospital un lugar agradable. Es importante que las salas sean amplias, bien iluminadas, con bastantes comodidades (bancos, máquinas de bebidas, calefacción) y elementos imprescindibles para la seguridad, como los extintores.

Puede que te estés haciendo la idea de que es un juego complicado, pero no es así. La dificultad reside en que no tienes un sólo momento para respirar, especialmente cuando tu hospital se hace demasiado grande. Cuando no tienes una urgencia, alguna personalidad va a visitar las instalaciones. Y cuando no, alguno de tus empleados te pide un aumento de sueldo o tienes que tomar alguna decisión delicada de la que puede







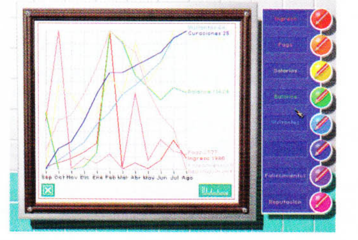
depender la vida de un paciente. Por fortuna, dispones de un pequeño ayudante que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla y que te avisará sobre todos los diferentes problemas que se derivan de tu gestión. De vez en cuando también te indica que lo estás haciendo muy bien, lo cual es de agradecer. También puedes ver distintos gráficos sobre la marcha del hospital y todo tipo de información sobre cualquier empleado o paciente. Normalmente, si eres un poco hábil, no tendrás que utilizar estas ayudas, porque el juego está basado más en la acción que en otra cosa. Sin embargo, en ocasiones pueden ser útiles.

El juego tiene unos gráficos muy simpáticos que, sin duda, te arrancarán alguna sonrisa. Los decorados tienen mucho colorido y no están sobrecargados en absoluto, por lo que resultan agradables de ver. Por otro lado, los personajes son más detallados, lo justo para hacerlos interesantes sin que pierdan su aspecto desenfadado. Además, tienen un tamaño adecuado que te permite ver buena parte de la acción en una sola pantalla sin perderte detalles.



Las animaciones de los personajes también son, como era de esperar, muy simpáticas. No son la octava maravilla del mundo, pero se ajustan perfectamente al aspecto de dibujo animado del juego. Lo mejor de ellas son los pequeños detalles del comportamiento de los personajes. Por ejemplo, cuando sacan una bebida de la máquina o se lavan las manos en el lavabo. De verdad que merece la pena, al menos una vez, pararse a observar la acción. Es divertido ver lo que hacen los personajes, cómo se mueven y cómo reaccionan.

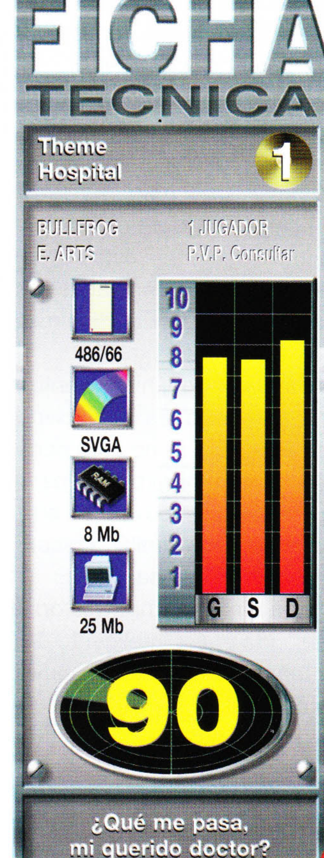
Los vídeos incluidos con el juego simplemente se puede decir que no están mal. Están creados enteramente con imágenes sintéticas y son divertidos, pero no llaman demasiado la atención. Por otra parte, los gráficos de las pantallas que proporcionan información son desiguales en lo que a calidad se refiere. La de personal es una pantalla azul sin ningún tipo de florituras, mientras que la de investigación muestra unos bonitos gráficos.



La calidad del sonido también es alta. La música no tiene nada del otro mundo, pero los efectos sonoros dan la talla. Continuamente se escuchan puertas que se abren y cierran, toses y otros sonidos ambientales que quedan francamente bien. Las voces de la megafonía del hospital también son buenas, incluso en la versión en castellano.

En definitiva, **Theme Hospital** es un programa de calidad, muy entretenido y muy simpático. No lo dudes: si esperas aburrirte con este producto, te llevarás una seria decepción.

F. DE LA VILLA



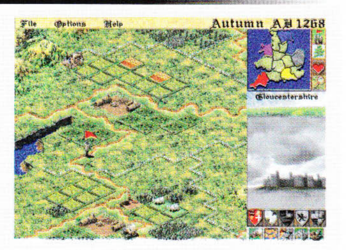
ALTERNATIVAS



THEME PARK
Bullfrog•Electronic Arts
Anterior título de la casa, basado en un parque de atracciones.



G. P. MANAGER 2
Microprose•Proein, S.A.
Estrategia basada en las competiciones de Fórmula 1.

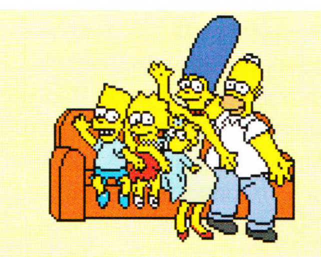


LORDS OF REALMS 2
Sierra•Coktel Educative
Estrategia medieval de los señores de Impressions.

SIMPSONS CARTOON STUDIO

Los norteamericanos, adalides de la así llamada doble moral, disfrutan muy a menudo criticándose a sí mismos en un loable esfuerzo de poner de manifiesto su... idiosincrasia; en este caso, genial.

Por si alguien no los conoce, voy a describir uno por uno a los miembros de la más corrosiva de las familias americanas.



Homer Simpson, líder de la familia: pese a ser sumamente estúpido, se ha convertido por derecho propio en el motor de la serie, y en todo un ídolo de masas. Como Homer no hay ninguno. Frase favorita; "Oucchhh".

Marge Simpson, mujer de Homer: personaje estable y coherente. Es sensata y educada. Frase favorita; "No me parece del todo bien".

Bart Simpson, hijo amantísimo: gamberro. Es lo suficientemente listo como para considerar a Homer imbécil, pero va camino de convertirse en un espécimen similar. Frase favorita: "Yo no he sido".

Liza Simpson, hija mayor: la segunda mujer inteligente de la familia. Es sensible y muy intelectual. Frase favorita: "Voy a mi habitación".

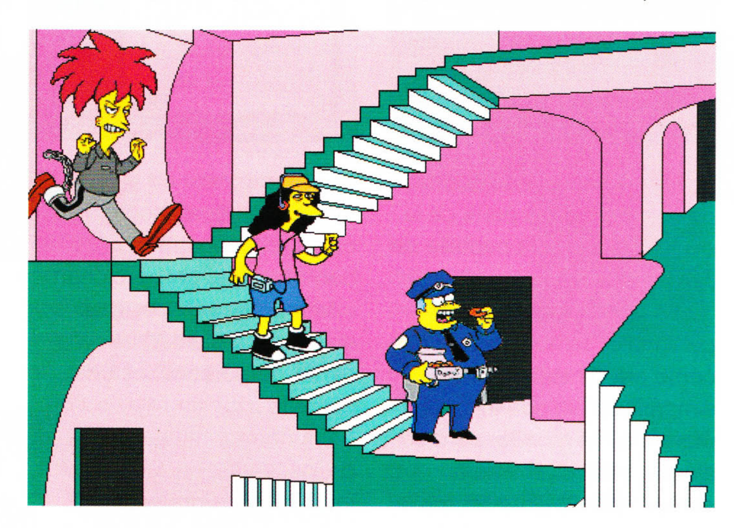
Maggie Simpson, la pequeña: pese a ser un bebé supera intelectualmente a su padre. Frase favorita: "Chuick, chuick".

Con este producto puedes recrear tus propios programas de los Simpson. Para comprender su funcionamiento debes saber cómo se realiza una animación.

Primero elige un fondo predeterminado, donde colocas todo el *atrezzo* que quieras. Una vez tengas tu decorado, decide qué personajes incluyes y qué quieres que hagan. Los movimientos y las acciones de los personajes están ya creados y no dan paso a la creación de una historia real. Te ves obligado a soltar a los personajes por la pantalla para que hagan sus monerías. A continuación metes alguna musiquilla, digitalizada, de la serie. Puedes introducir los efectos sonoros que se incluyen, o una de la frases de los personajes, que difícilmente encajará con ellos. Además no pueden ser mezcladas con otras réplicas.

Los gráficos, por supuesto, son "clavados" a los que aparecen en la serie, y las voces de los personajes pertenecen a los actores que la doblan en su versión original. Se trata, en definitiva, de un programa para uso exclusivo de niños que no sepan qué hacer con el ordenador, o para auténticos fanáticos de la serie televisiva.

V. SÁNCHEZ



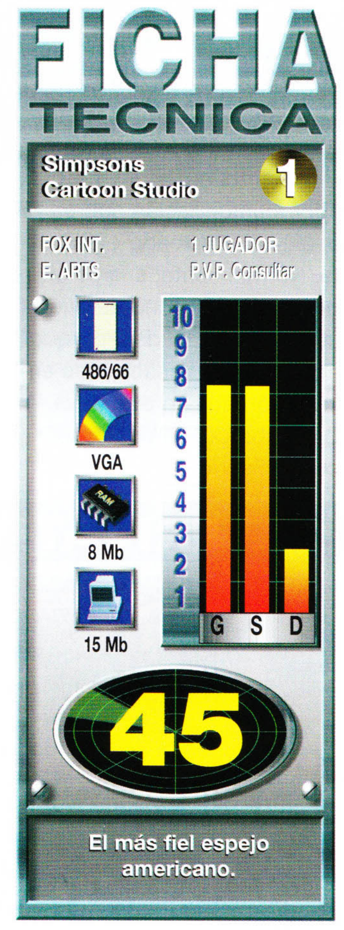
ALTERNATIVAS



TINTÍN EN EL TÍBET
Infogrames•Erbe
Tiintín es otro de los héroes del cómic que cuenta con un juego.



LOS PITUFOS
Infogrames•Erbe
Pequeños, azules... ¿como habrán podido llegar hasta nuestro corazón?



YODA STORIES

El poderoso halo de la fuerza ha llegado hasta nuestros días. Nos acompaña diariamente a través de leyendas, ediciones especiales, revistas y videojuegos. Ahora, un nuevo título viene a unirse a las fuerzas de la Rebelión.

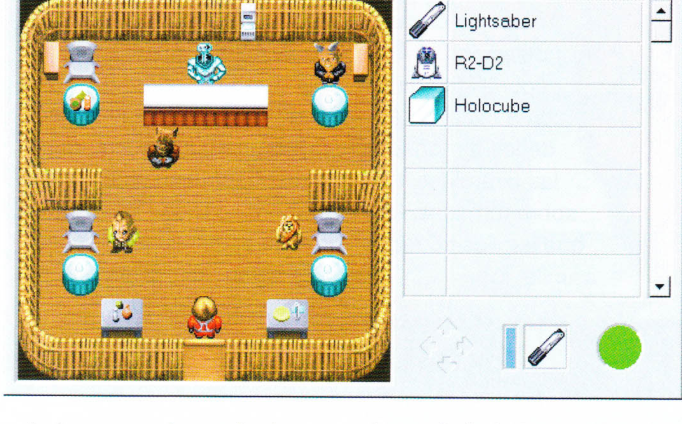
Después de refrescarse la memoria en la pantalla grande con la trilogía galáctica de George Lucas no hay nada mejor que relajar el agotado cerebro con uno de los magníficos programas que LucasArts ha realizado alrededor de esta apasionante epopeya.

El fallo que suele tener esto es que la mayoría de los juegos nos ocupan demasiado tiempo. Para remediarlo, la compañía de George Lucas ha decidido crear un nuevo género de juegos de ordenador, que comenzó con el famoso *Indiana Jones y sus aventuras de despacho*, y que continúa con **Yoda Stories**.

La historia de este juego es muy simple. Debes controlar a Luke Skywalker, que tras el sabio consejo de Ben Kenobi ha decidido ir a visitar a Yoda al planeta Dagobah. Una vez allí, Yoda empezará el entrenamiento y te mandará en tu *X-wing* a diferentes misiones por toda la galaxia para que consigas ser armado caballero Jedi, como tu padre lo fue antes que tú.



Al igual que en su antecesor, deberás intercambiar objetos hasta conseguir acabar una de las millones de posibles aventuras que concibe el juego. Pero, demostrando que el motivo que mueve a los entrañables cachorros de Lucas es la perfección, han mejorado respecto a sus



anteriores aventuras de despacho. Han proporcionado un mínimo de historia, medianamente coherente, a cada partida, y las han cargando con un poco de sentido cinematográfico (por supuesto, en guión: un producto de estas características no puede tener gráficos de película).

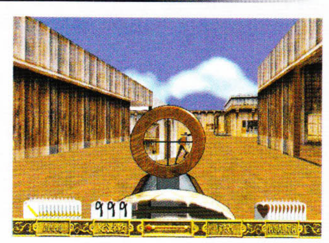
No llega a tener los gráficos de otros juegos de *La Guerra de las Galaxias*, pero cumplen su cometido. Han metido cuatro decorados diferentes, y los repiten esquemáticamente.

Los nuevos decorados del programa, por supuesto sacados de las películas, son el mundo helado de Hoth, los peligrosos desiertos de Tatooine, con la ciudad de Mos Eisley incluida, el famoso y forestal hogar de los Ewoks en la luna de Endor y, cómo no, el pantanoso planeta Dagobah, donde sólo deberás escuchar lo que el maestro Yoda quiera decirte.

ALTERNATIVAS



DESKTOP ADVENTURES
LucasArts•Erbe
Más "Aventuras de Despacho", pero con el inefable Indiana Jones.

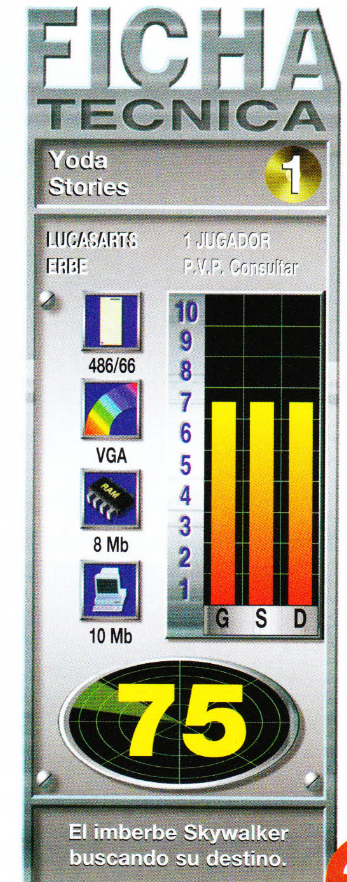


OUTLAWS
LucasArts•Erbe
Otro gran juego de Lucas. Se trata de un *Doom* en el Oeste.

Además de los magníficos efectos de sonido y la música de las películas, el juego saldrá al mercado español en nuestro idioma y a un precio asequible. Incluye el famoso *Making Off* de la edición especial de la trilogía.

V. SÁNCHEZ





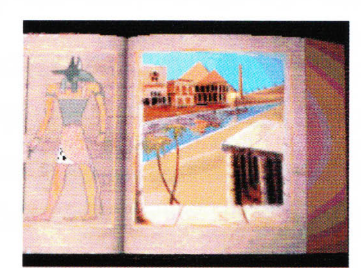


EXHUMED

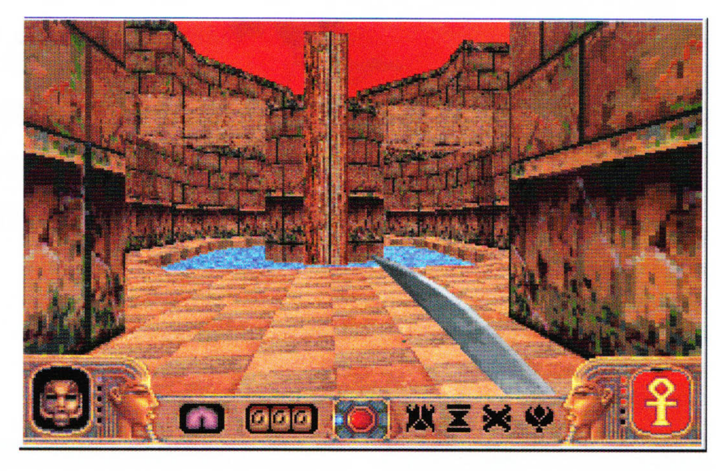
La pirámide parecía vacía. No esperaba encontrarme nada dentro, pero el temor a hacerlo era algo que me acompañaba desde muy al principio. Al doblar una esquina, me llevé el susto de mi vida cuando me encontré con... ¡otro pasillo más!

La fascinente civilización egipcia ha servido de fuente de inspiración para numerosos relatos, novelas y películas. Ahora también sirve para inspirar juegos de ordenador, todos ellos, por supuesto, de nuestro tiempo.

En efecto, el momento histórico en el que nos encontramos es muy rico en referencias al pasado y en viajes a otras épocas, más hermosas desde la distancia. En efecto, los años de nuestros ancestros siempre se ven como a través de un velo nostálgico que nos impide ver su crudeza.



Además, si en la época elegida para hacer volar la imaginación la fantasía llega aún antes, precedida por su renombre, entonces el producto resultante está cubierto por un encanto peculiar. La época elegida en este caso es la de los faraones y las pirámides sobrehumanas, lo que explica su fácil asimilación.



Exumed es, en efecto, un programa sorprendente por su calidad. Preparado para Windows 95, se trata de una nueva revisión del fenómeno *Doom*, pero intenta no dar marcha atrás en este campo, como casi todos los productos de estas características que salen últimamente al mercado.

Los gráficos siguen los pasos que empezaron a marcar programas como el ya clásico *Rise of the Triad*, con unos personajes totalmente digitalizados y unos movimientos de tus propias manos de lo más realista. Todo ello está englobado en unos gráficos de dos dimensiones que conforman un conjunto tridimensional.

Este tipo de escenarios, pese al realismo que imprimen al juego, tiene un pequeño fallo. Ante la complicación que supone crear múltiples enemigos, te encuentras con que sólo tienes tres modelos de los mismos.

El sonido es, sin duda, lo mejor del juego. Posee una banda sonora que parece arrancada de las entrañas de una película, por supuesto con toques egipcios, y fiel reflejo de su trepidante acción.

En cuanto a los efectos sonoros, son una gloria auditiva, llena de perfectas digitalizaciones. En fin, un producto que merece la pena y no hay que perder de vista.

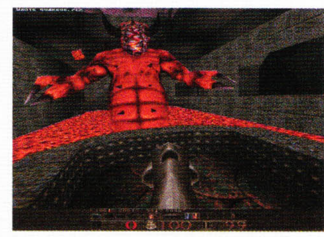
V. Sánchez



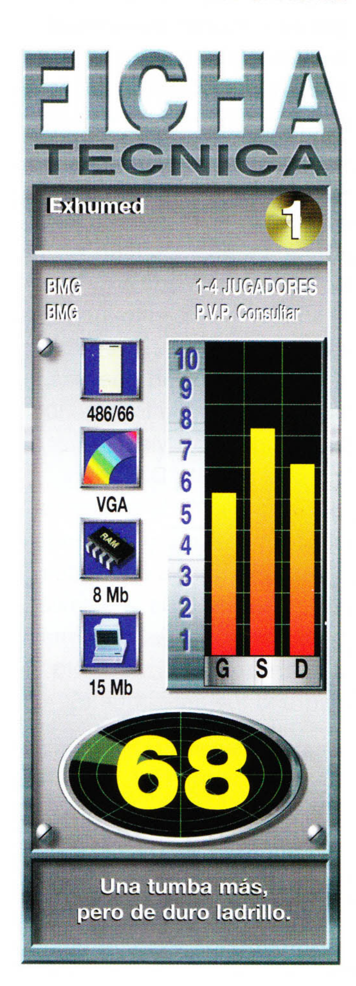
ALTERNATIVAS



ALPHA STORM
TAG/Psygnosis•Electronic Arts
Otro juego tipo *Doom*, pero de decadencia espacial.



QUAKE
id Software•New Software Center
Un programa más duro que Davips, cantarín y ajedrecista alegre...



Diviértete volando con Flight Simulator



INCLUYE GRATIS:
Creador de aviones y aeropuertos



PINBALL CONSTRUCTION KIT

Por fin, tras años de espera, el sueño de los aficionados a los *pinballs* ya ha llegado. ¿Por qué disfrutar sólo de un tablero cuando puedes tener a tu disposición todos los imaginables?

Bajo esta filosofía se engloba **Pinball Construction Kit**, ya que se trata de un constructor de tableros para Windows 95. Programado por los señores de 21st Century, especialistas en el tema, con títulos en su haber como *Pinball Dreams* y *Pinball Fantasies*, o los más recientes *Absolute Pinball* y *Slamtilt*, este programa cuenta con unas características bastante apetecibles.

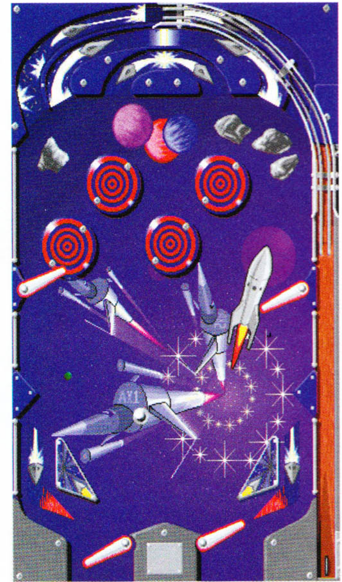
En primer lugar, por si de entrada no quieres construir tu propia mesa, o quieres ver las posibilidades del producto, te ofrecen unos tableros ya preparados para jugar. Puedes desarrollar tu edición en cerca de treinta diferentes superficies, todas ellas ambientadas con temas militares, deportes, y de ciencia-ficción. Entre las piezas que tienes a tu disposición están las típicas de estos programas: obstáculos en forma de seta, luces parpadeantes, blancos móviles, interruptores en el suelo, nuevos *flippers*, etc.



También tienes la posibilidad de variar la música y los niveles de dificultad. Los ángulos de la mesa son regulables y, además, puedes hacer que se repitan las jugadas. Por supuesto, puedes seleccionar el número de bolas con que comenzarás cada nueva partida.

Por otra parte, puedes introducir tus propios diseños como fondo. Los que aparecen por defecto son demasiado simples, por lo que ésta es una de las opciones más interesantes. Puedes crearlos con el programa de diseño gráfico *Paint Shop Pro*, que está incluido en el paquete en versión shareware, o bien introducir tus propios archivos de imágenes PCX y BMP. También puedes hacer uso de otros efectos sonoros y de música MIDI, con lo que puedes hacerte un *pinball* impresionante.

Los tableros se visionan en una ventana de Windows con resolución de 800x600 *pixels*, con las opciones ocupando más de la mitad derecha de la pantalla, o bien a pantalla completa en modo DOS, moviéndose con un *scroll* bastante suave, aunque perdiendo un poco de definición al aumentar mucho los gráficos de tamaño.



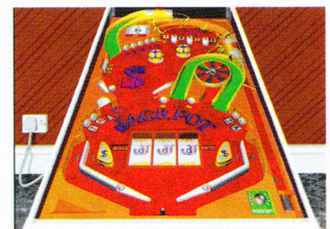


En resumen, si eres uno de los muchos amantes de los *pinballs*, este programa no puede faltar en tu "juegoteca", pues te ofrece, con un mínimo de imaginación que tengas, grandes posibilidades lúdicas. Es una lástima que no hayan trabajado más el tema de los gráficos a pantalla completa.

D. Melguizo

Controles de juego
Partida nueva
Taller
Videograbadora
Playback
Grabar
Contador
00000000
Velocidad de playback
1/8 1/4 1/2 x1 x2 x4 x8
Situación
APAGADA
Situación de la partida
-Listo para empezar una partida nueva! Pulsa uno de los
Ajustes
Máximas puntuaciones

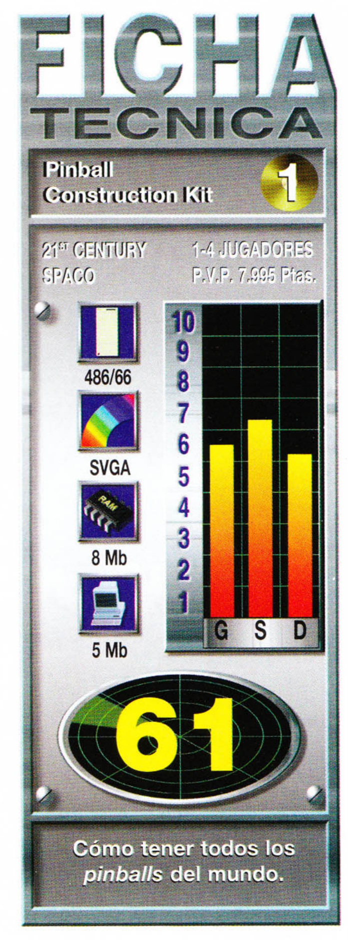
ALTERNATIVAS



PINBALL 3D VCR
21st Century•Erbe
Uno de los últimos juegos de esta compañía.



3D ULTRA PINBALL 2
Sierra•Coktel Educative
Un *pinball* para Windows muy aparente.



SPIROU

El cómic sigue surtiendo de excelentes historias al mundo del software de entretenimiento. Spirou debe rescatar al conde de Champignac de las garras de un "ente" maligno: Cianura.

El conde de Champignac, inventor de prestigio, ha sido raptado por Cianura, un personaje de lo más despreciable, que planea utilizar sus inventos para esclavizar a la raza humana mediante un ejército de robots asesinos. Spirou acude al rescate acompañado de su fiel amigo Snip.

La verdad es que **Spirou** es un típico juego de plataformas, y tiene un argumento rocambolesco, como es una costumbre tácitamente asumida dentro de este género, rey de las consolas caseras. Nuestro héroe Spirou ha de ir superando una serie de fases, pasando por lugares como almacenes de juguetes, fábricas, grutas, la jungla o las catacumbas.

El desarrollo del juego consiste en ir superando las diferentes etapas, para lo cual Spirou dispone de toda una gama de movimientos. Andar, correr, agacharse y saltar son los más comunes, pero además se puede nadar, coger y soltar objetos, entrar por las puertas y utilizar el micropulsor (un invento del conde Champignac).

Los elementos que te ayudarán en tu lucha con los esbirros de Cianura son, cuando menos, originales: un secador de pelo que reduce a los enemigos (el micropulsor), un paraguas que transforma las rocas en arena (el arenotrón) o un frasco de fertilizante rápido para utilizarlo sobre las zonas con vegetación. También aparecen elementos imprescindibles en las plataformas, como corazones (vida extra) o la gorra de Spirou (con 50 gorras, una vida extra).

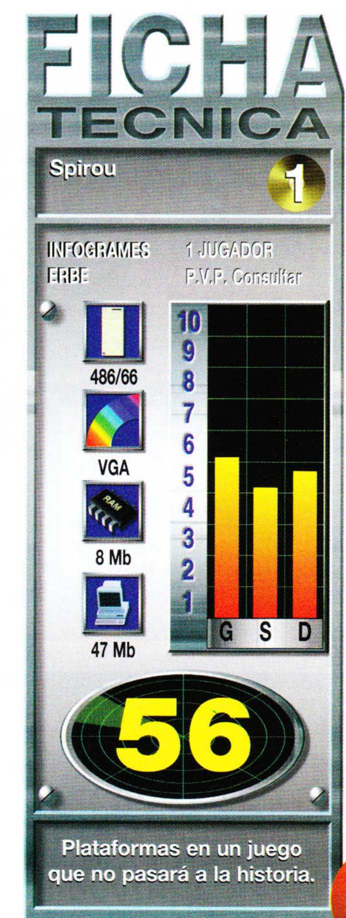
Pero el éxito de un arcade de plataformas depende en gran medida del movimiento del protagonista, de la fluidez de juego y de un cuidado aspecto gráfico. En **Spirou**, sin llegar a resultar irritante, el control del personaje no es todo lo suave que cabría desear, y sobre todo el apartado gráfico no está a la altura de otros títulos del género. Los diferentes planos de *scroll* en los fondos, y la multitud de detalles gráficos de otros juegos no aparecen en **Spirou** y el resultado general es un poco soso.

Aunque **Spirou** es correcto, carece del grado de jugabilidad y adición que proporcionan los buenos programas de plataformas, por lo que sólo se puede recomendar a los fanáticos del género, que acumulan cientos de títulos "plataformeros" en sus estanterías. Es un programa más que, sin duda, no será el estandarte de un género donde existen verdaderas obras maestras.

W. Lewin



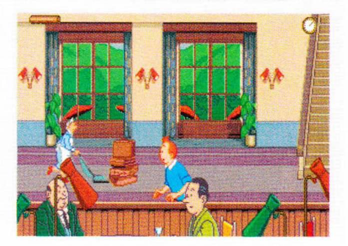




ALTERNATIVAS



LOS PITUFOS
Infogrames•Erbe
¡Os atraparé, malditos pitufines! (Palabras de Gargamel)



TINTÍN EN EL TIBET
Infogrames•Erbe
Tintín buscando a Milú desesperadamente por Asia.

JUEGOS

ODDBALLZ

Tras los dudosos programas *Catz* y *Dogz*, nuevas mascotas del mundo informático, como la presente, llegan a nuestros equipos para lograr hacer las delicias de los más pequeños.



En la sociedad digital que surge en nuestros días tras el auge de las comunicaciones, cada vez queda menos sitio para los más inofensivos valores tradicionales, como salir a pasear o cuidar de una mascota. Atrás quedaron los días en que los padres compraban un perrito a sus niños para que tuviesen un amigo fiel.

Sin embargo, los programadores de *Catz* y *Dogz* no desean que esto ocurra y han buscado la forma de aunar sociedad tecnológica con el amor hacia los animales, creando mascotas informáticas. Si en el caso de los dos programas mencionados eran gatos y perros los protagonistas, con **Oddballz** aumentan las posibilidades de escoger nuestra mascota. Ahora llegan hasta nosotros nuevos seres a los que dar cariño y amor, como Tristón.

Esta vez tienes a tu cargo siete entes, provenientes de la mente de algún diseñador. No son seres reales, sino que mezclan características de muchos otros animales. Uno de sus atractivos es que el número de mascotas no está limitado a estas siete. En un servidor de Internet podrás otras. Como, además, todos los complementos para las mascotas son comunes, no existirá ningún problema para integrarlos con los demás.

Dispones de unos utensilios para jugar con ellos. Puedes alimentarlos, pintarlos, convertirlos en los animales de los que están sacadas sus características, hacerlos bailar, etc. Como nota curiosa, puedes entrenarlos para que hagan monerías, como si fuesen animales. Como ya ocurría con los otros títulos, puedes instalar unos salvapantallas que incluyen como estrellas principales a las mascotas jugando con sus cositas.

Técnicamente el programa no es nada del otro mundo, porque no se le debería considerar ni juego siquiera. Es, para mi gusto, un producto orientado a niños bastante pequeños, porque un niño de diez años se aburrirá como una ostra. Además, creo que los niños más pequeños deben tener otros entretenimientos, no un ordenador. Un producto curioso, pero carente del más mínimo interés.

A. J. NOVILLO

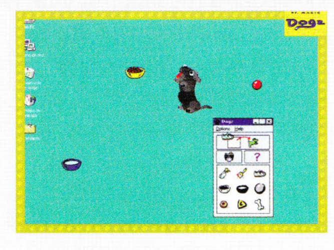



Dangle Grubz in front of your Oddballz to teach them tricks.

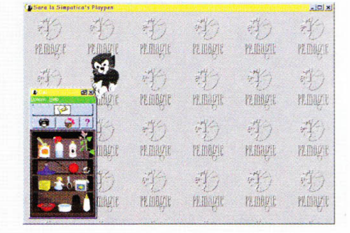


The Lips breed has a highly evolved sense of humor and attitude.

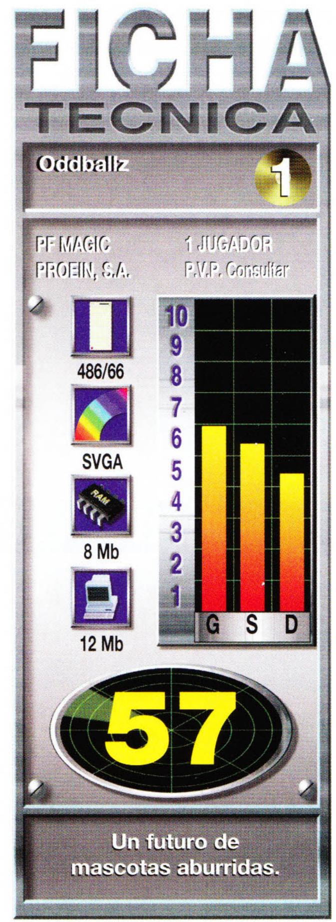
ALTERNATIVAS



DOGZ
PF Magic•Proein, S.A.
Un juego tan aburrido como Crispín, nuestra mascota virtual.



CATZ
PF Magic•Proein, S.A.
Segunda parte del anterior, pero protagonizada por gatos.



DARKLIGHT CONFLICT

La tierra está siendo invadida por hordas de extraterrestres con las peores intenciones. Por suerte, otra raza amiga nos prestará su avanzada tecnología para que los combatamos.

De nuevo puedes ponerte a los mandos de las más modernas naves espaciales, esta vez proporcionadas por una raza extraterrestre.

Para llegar a un completo dominio de estas naves espaciales, has de realizando unas misiones de entrenamiento, que te educarán en el armamento y maniobrabilidad, para que tengas alguna posibilidad al entrar en combate.

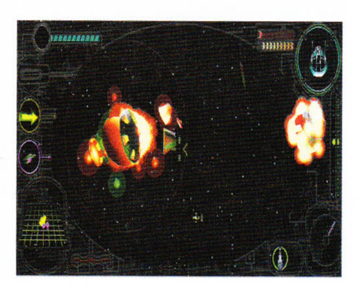
En el juego tienes la posibilidad de elegir dos modalidades. Por una parte, puedes entrar directamente en la refriega, en un momento en el que tu base espacial se ve atacada por unas cuantas naves enemigas. También puedes ir realizando de manera secuencial unas misiones, que irán desde un aprendizaje hasta un enfrentamiento real, da tal manera que cada vez los objetivos sean más complicados.

Uno de los puntos fuertes es el apartado gráfico. Las naves están representadas con la técnica de Gouraud, lo que les confiere realismo, aunque necesites un PC potente.

También está reflejado el efecto que se produce en las lentes de las cámaras cuando enfocan directamente a una fuente luminosa. Las cámaras de visión puedes variarlas en lo que a posición se refiere.

Controlas seis de ellas, cada una con un diferente punto de vista de la acción. Tu labor es elegir cuál es la que te ofrece una mejor perspectiva del combate.

El juego puedes controlarlo tanto con ratón como con *joystick*, apoyados por el teclado. La cantidad de controles no es demasiado elevada, de modo que puedas jugar sin necesidad de hacer un cursillo completo en el manejo de naves espaciales.

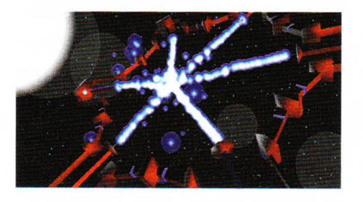




Uniéndose a la corriente actual de los programas en red, también te permite conectarte con una serie de amigos, para llevar al espacio interestelar vuestras diferencias irreconciliables.

A. Vegas





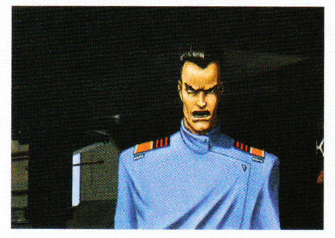
En el apartado sonoro cumple perfectamente su cometido, pues hay una completa galería de efectos especiales, acompañados por una buena serie de melodías que acompañan sin resultar excesivamente repetitivas. Destacan las voces del entrenador y el ordenador, pues, aunque están en inglés (subtitulado en español), son de una gran belleza sonora.

Para que conozcas todo el repertorio de armamento con el que te vas a encontrar, dispones de un enciclopedia que te mostrará todas las características de los diferentes artefactos, tanto de tu bando como del contrario, haciendo cierta la frase de que "saber es poder".

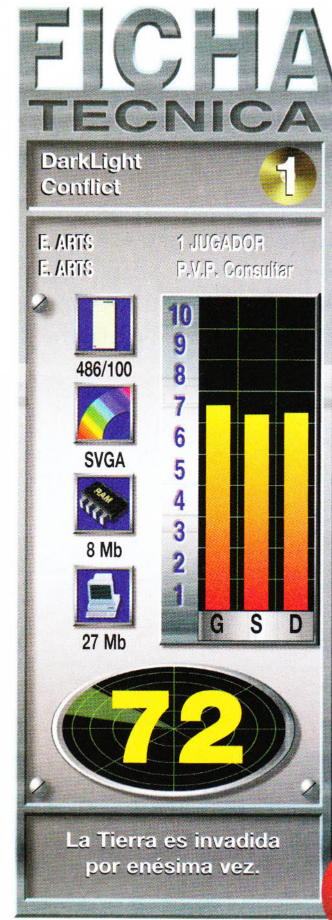
ALTERNATIVAS



WING COMMANDER IV
Origin•Electronic Arts
Última versión de la gran saga creada por Chris Roberts.



RENEGADE
SSI•Proein, S.A.
SSI también se ha atrevido con juegos tipo *Wing Commander*.





LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

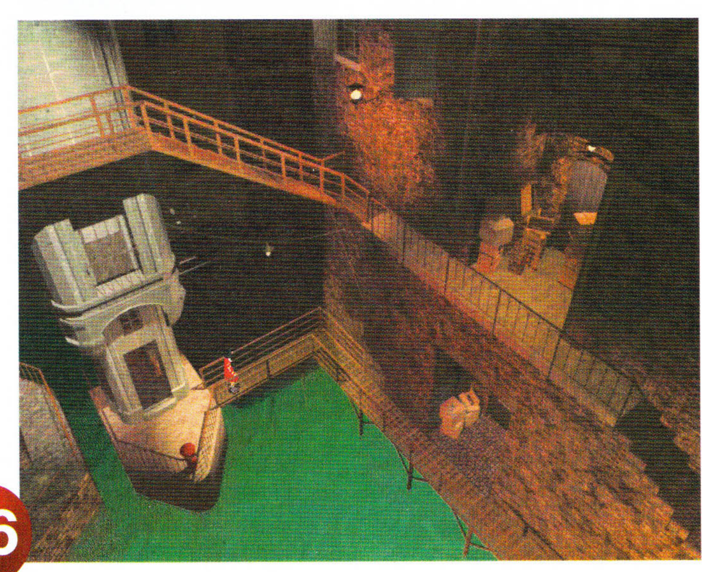


La noche cubre la ciudad lentamente y, como cada día, los temibles cyclops salen una vez más de sus guaridas para completar su misión; raptar niños inocentes para el más demente y genial de los científicos que jamás haya existido.

En la ciudad imaginaria de la protagonista, Mighat, una niña de unos diez años, están sucediendo cosas muy extrañas. Niños de todas las edades están siendo raptados por una secta muy especial, compuesta por unos hombres con elementos de *cyborg*. Se los llevan al científico loco de la zona, que tiene la intención de robarles los sueños en un experimento desquiciado.

Como niña inteligente y hambrienta que es, Mighat por ahora decide no preocuparse por esta constante desaparición, ya que a ella todavía no la han capturado; quizá es demasiado mayor. Además, tiene un problema de lo más fastidioso. Es huérfana y pertenece a una banda de pequeños ladrones, comandados y cruelmente explotados por unas malvadas hermanas siamesas, dignas de pulular por los retorcidos cerebros de H. P. Lovercraft o E. A. Poe.

Como siempre, nosotros tendremos que manejar a la que en este caso es una joven heroína. El juego se desarrolla en la fantástica ciudad que crearon los magníficos y reputados cineastas de la nueva ola de cine europeo, Jean Pierre Jeunet y Marc Caro, para la película del mismo título que protagonizaban, entre otros, Ron Perlman y Dominique Pinón.



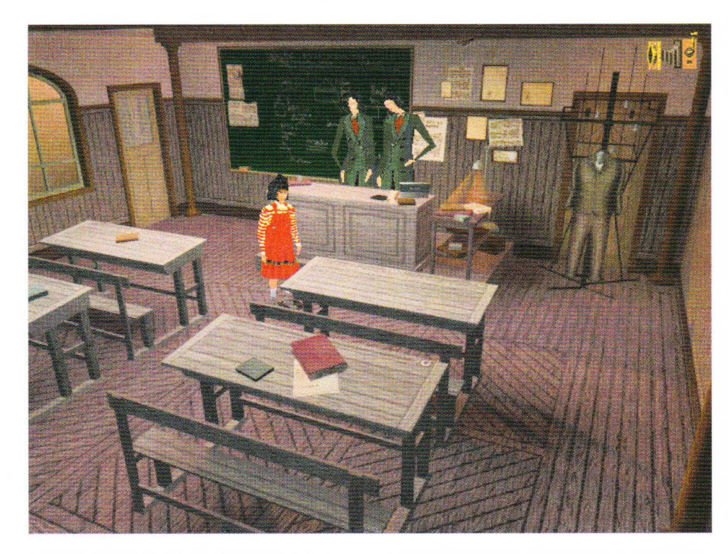
Desde que un programa, que todos recordaremos, titulado *Alone in the Dark*, creó todo un nuevo género de programas de ordenador, los únicos que han salido perdiendo han sido los propios creadores del mismo, esto es, los chicos de Infogrames. Y es una verdadera lástima. En efecto, poco a poco han ido convirtiendo el clásico en algo digno de olvidar, con sus tristes secuelas de sangre (*Alone II* y *III*), o con alguna aún más triste secuela bastarda (¿quién se acuerda ya de programa de escasa calidad como el inefable *Timegate*?).

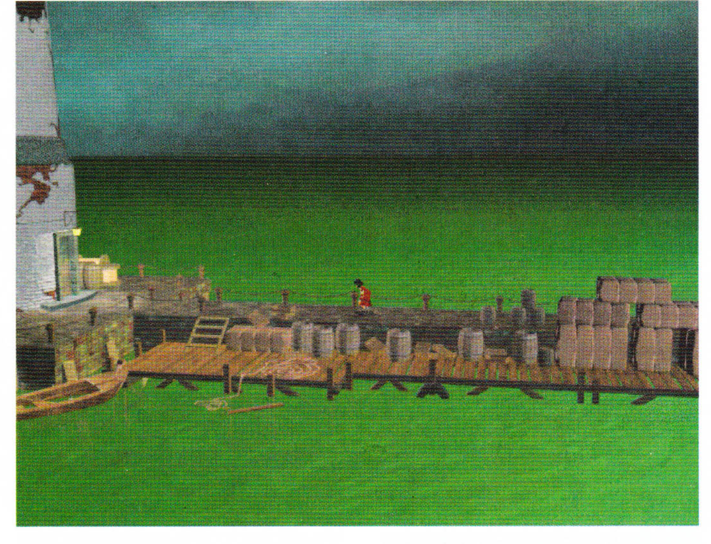
RECOMENDADO

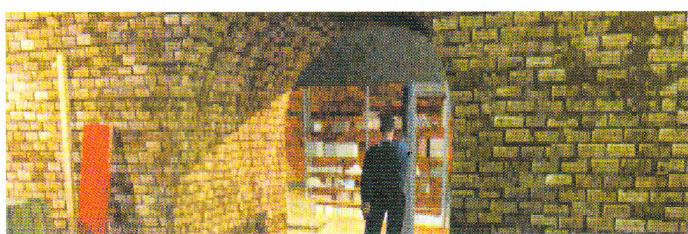
Los que supieron aprovechar este nuevo campo fueron los entrañables señores de Psygnosis, que nos dejaron boquiabiertos con la aventura titulada *Ecstatica*. En ella sustituían los gráficos tridimensionales, basados en personajes poligonales, por otros creados mediante elipses. Todo un logro.

Ahora, y sin que sirva de precedente, Psygnosis contraataca en el género con las mismas armas de los que lo crearon. Vuelven los polígonos a la ciudad, y esta vez nadie puede quejarse lo más mínimo. Si bien **La ciudad de los niños perdidos** está creado, gráficamente, con técnicas parecidas a *Timegate*, con sistema de sombreado incluido, es mucho mejor. Unos mejoradísimos gráficos, con unas resoluciones que quitan el hipo, y una fluidez de movimientos cargada de detalles, hacen que uno se acuerde de aquel programa de Infogrames con una sonrisa en los labios.

Lo más asombroso de los increíbles gráficos del producto es la fiel plasmación en la pantalla de un ordenador de uno de los mejores, elaborados y preciosistas trabajos de una película. Han reproducido exactamente los colores, tonos, decorados, *atrezzo*, y vestuarios que hicieron de la película algo fascinante.







Aunque para los programadores de Psygnosis hubiese sido relativamente fácil incluir, a lo largo de todo el desarrollo del programa, secuencias de su progenitor cinematográfico, para aderezar las partidas que juegues se ha sustituido este recurso por generar de nuevo ese tipo de secuencias. La infografía, una de las tecnologías punta en el diseño de ordenador, cada vez con mejores frutos, se ha encargado de realizarlo, en resolución entrelazada.



El sonido, por supuesto, se merece una pequeña parada para ser comentado largo y tendido, ya que es uno de los puntos que me causa mayor admiración del programa.

La música, para empezar, no es la misma que en la película. Sin embargo, conforma una de las bandas sonoras más ambiental, siniestra a la par que divertida, espectral y sinfónica que se había llegado a escuchar en un juego de ordenador. Casi como si hubiese sido compuesta por el maestro Bernard Herrman (*Psicosis*, *Vértigo*, *Taxi Driver*, etc.).

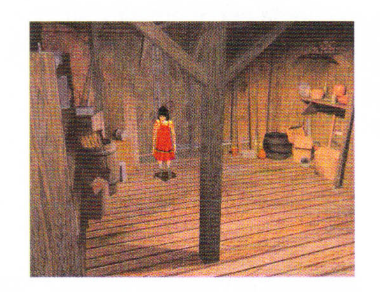
Los efectos sonoros, cómo no, también gozan de toda la salud que pueden llegar a tener. Son una fiel reproducción digitalizada de los sonidos que nuestros castigados oídos esperan escuchar en un muelle tan oscuro y tétrico. Todo son ruidos siniestros, pisadas, tablas que crujen, algún fantasmagórico graznido de gaviota. En fin, qué más se le puede pedir a un producto así.

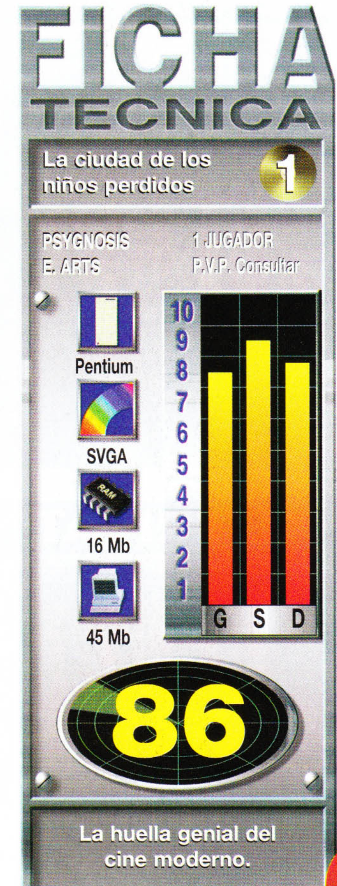
Para acabar con el sonido, reservo lo mejor: las voces de los personajes. Para la ocasión han sido dobladas a nuestro idioma, y diría yo que por primera vez por actores de doblaje de VERDAD, y no como las soberanas chapuzas inaudibles que algunas casas van cometiendo por ahí. En fin, **La ciudad de los niños perdidos**, en cuanto al doblaje, es un ejemplo que debieran seguir todas las casas distribuidoras del país.



A los intrépidos aventureros les espera una dura lucha, ya que el juego promete ser muy difícil. Pero, ¿acaso no es lo que todos queremos?

V. SÁNCHEZ





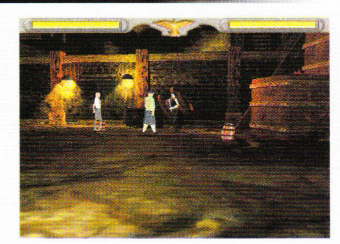
ALTERNATIVAS



MUNDODISCO II
Psygnosis•Electronic Arts
Una película de dibujos animados, aunque no se base en ninguna.



PANDORA DIRECTIVE
Access Software•Virgin
Toda una película interactiva de una casa especializada en ello.

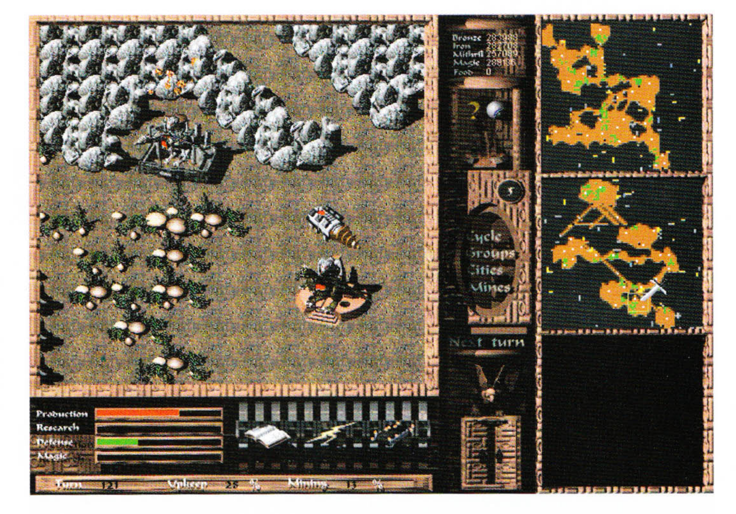


THE CROW: CITY OF ANGELS
Acclaim•New Software Center
Un juego de lucha basado en la segunda entrega de *El Cuervo*.

JUEGOS

CAVEWARS

Civilizaciones varias buscan cabecilla para hacerse con el poder de un mundo nuevo, el desolador Ibido. Ensaya tus habilidades como estratega.



Por desgracia, siguen apareciendo juegos en el mercado que intentan imitar a un éxito y no consiguen más que eso, imitar, y a veces de mala manera. Es el caso de **Cavewars**, un juego estratégico que recuerda enormemente, al menos en su esencia, a clásicos como *Civilization*.

Cavewars te sitúa en un mundo llamado Ibido, cuya superficie está controlada por un poderoso régimen demoníaco. En las profundidades de dicho mundo subsisten ocho civilizaciones. Tu misión es hacerte cargo de una de ellas y construir un imperio mediante la fuerza. Tienes que explorar las cavernas, explotar los recursos existentes y construir unidades militares que te protejan de tus enemigos y te permitan alzarte con la victoria. En el transcurso de tu misión mejorará tu tecnología y tu capacidad para utilizar magia mediante la investigación. Sólo así superarás a tus enemigos.

El juego se desarrolla por turnos en los que el jugador mueve sus unidades y da las órdenes adecuadas sobre construcción e investigación. Los movimientos y los ataques se producen de inmediato. Una vez tomadas las decisiones acaba el turno para que las demás civilizaciones tomen sus decisiones.

Gráficamente es un juego pobre. El terreno, las unidades y los edificios pueden mejorarse substancialmente. La mayoría de los gráficos son "renderizados", una técnica que da excelentes resultados si se usa sabiamente. Sin embargo, no es el caso.



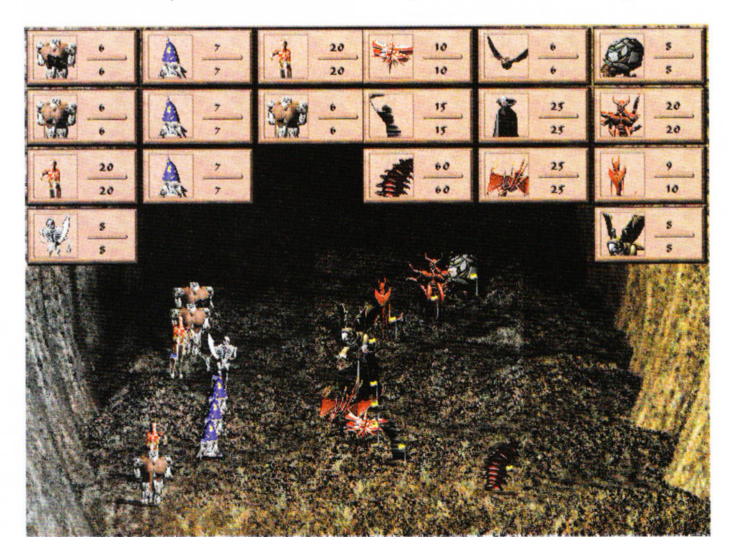
En general los gráficos son un tanto oscuros y, por si esto fuera poco, la pantalla donde se desarrolla la acción tiene un tamaño reducido. Lo peor de todo es que las unidades se mueven como fichas por un tablero. Apenas hay animaciones, si exceptuamos el desplazamiento de las fichas de una posición a otra. Ni siquiera las batallas muestran una simple animación. Sólo de vez en cuando se ve algún detalle, como una bandera ondeando con las corrientes de aire y algún efecto en las unidades.

La calidad de los gráficos se refleja claramente en el vídeo de introducción. Es bastante soso, muy simple, y con animaciones pésimas.

La calidad de la música es algo mejor, lo cual no suele suceder a menudo en este tipo de programas. Sin embargo, los efectos sonoros brillan por su ausencia.

Cavewars es un juego que quizás pudo llegar a ser algo interesante, pero que, desde luego, no lo ha conseguido.

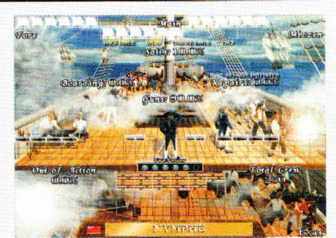
F. DE LA VILLA



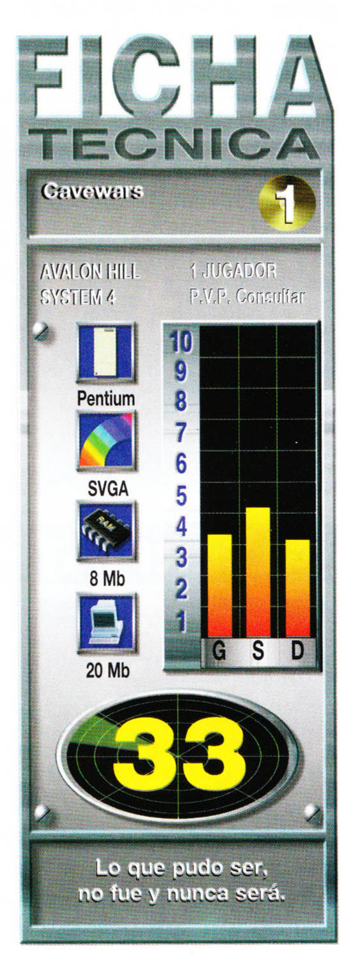
ALTERNATIVAS



OVER THE REICH
Avalon Hill•System 4
Estrategia por los aires de la Segunda Guerra Mundial.



WOODEN SHIPS
Avalon Hill•System 4
Lo mismo, pero en barquitos del siglo XVIII.



SONIC & KNUCKLES COLLECTION

Nueva entrega de las conversiones que Sega está haciendo de sus títulos más rentables en las consolas caseras.

Siguiendo la línea de productos de los últimos tiempos, Sega lanza al mercado del PC conversiones de sus mayores éxitos de máquinas recreativas y videoconsolas. Antes fueron *Virtua Fighter*, *Virtua Cop* o *Daytona USA* procedente de los arcades tras un paso por la Sega Saturn, y *Sonic CD* procedente también de las consolas. Ahora le vuelve a tocar el turno a *Sonic*, estrella indiscutible de la producción para consolas de 8 y 16 *bits* de la casa. El CD que te presentamos, titulado **Sonic & Knuckles Collection**, incluye las diversas aventuras de estos dos

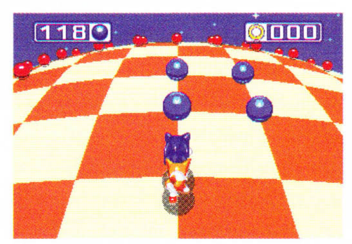




personajes en los títulos *Sonic the Hedgehog 3* y *Sonic & Knuckles*, originales de la consola Megadrive.

En estos programas volverás a recorrer los parajes de la Isla Flotante, luchando de nuevo por evitar que el pérfido doctor Robotnik destruya un entorno tan maravilloso. Para ello, debes evitar que acceda a las esmeraldas de la isla. Sin embargo, el doctor ha conseguido engañar a Knuckles, el guardián de las esmeraldas, convenciéndole de que Sonic es el malo, y hará lo imposible para molestarte. La acción se desarrolla a través de dos títulos. Existen diversos modos de juego. Dado que son dos programas diferentes, podrás jugar a cada uno de ellos por separado, o bien al modo combinado, en el que tras finalizar los seis niveles de *Sonic 3*, comienzas a jugar los de *Sonic & Knuckles*.

Como se acaba de comentar, cada juego está formado por seis niveles, que a su vez se encuentran divididos en subniveles, de modo que dispondrás de gran cantidad de fases y de horas de diversión. Como sabrás, los dos programas son bastante similares, tanto a nivel gráfico como en general. Sin embargo, se ve un avance en *Sonic & Knuckles* en cuanto a





variedad de escenarios y sobre todo en la aparición de nuevos objetos que lo enriquecen en gran manera.

Sobre la calidad de los juegos no hay nada que descubrir. Son excelentes en todos los aspectos. De hecho, son de lo mejor que se ha hecho para la consola Megadrive. La adaptación al PC, punto en el que flojeaba *Sonic CD*, es excelente. De hecho, puede decirse sin temor a equivocarse que el programa es exactamente igual al de la consola, por lo que cabe pensar, fijándonos en los requerimientos técnicos, que sea una emulación directa del código de la consola.





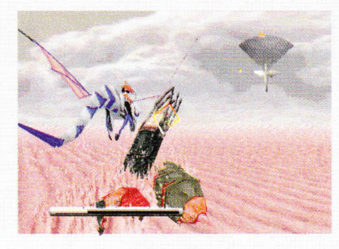
En conjunto, un programa que trae al PC dos de los mejores juegos de consola que se han editado. Para completar el CD, trae efectos sonoros y fondos de pantalla en varias resoluciones para Windows 95, entorno en el que se ha programado. Fundamental para los que gusten de los juegos de consola.

A. J. Novillo

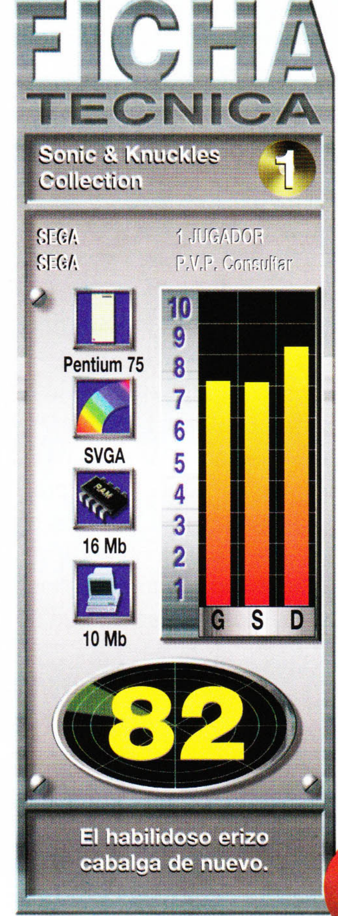
ALTERNATIVAS



SONIC CD
Sega•Sega
Otro de los innumerables Sonic que existen...

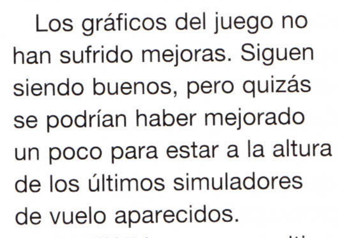


PANZER DRAGOON
Sega•Sega
Sega se mete en los arcades de mirilla con este juego.



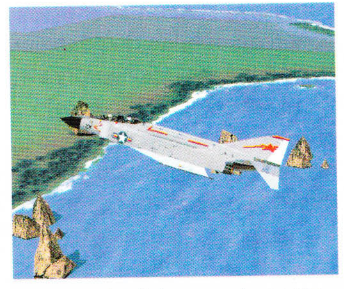
JUEGOS

U.S. NAVY FIGHTERS '97



U.S. Navy Fighters siempre ha gozado de considerable éxito. Esta renovada edición sorprenderá con sus mejoras.

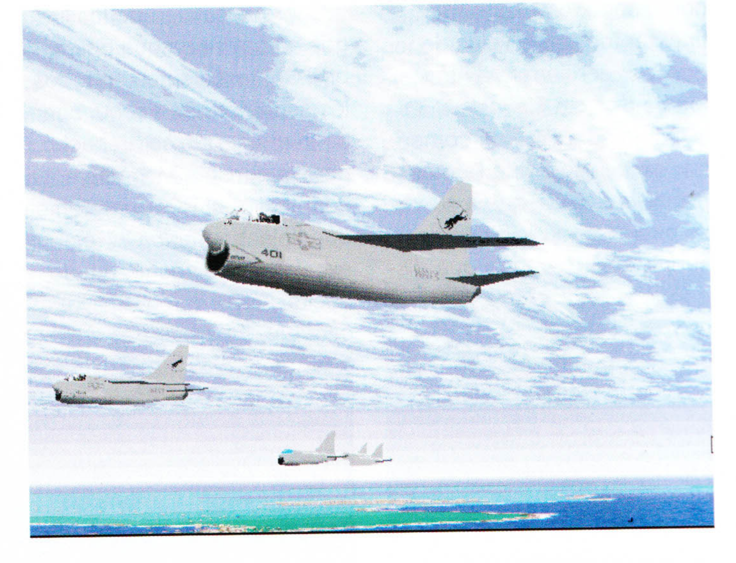
USNF'97 es la nueva edición del popular *U.S. Navy Fighters* que tanto ha gustado a los fans de los simuladores de vuelo. Esta versión incluye características muy interesantes que hacen de él un título muy apetecible para la cesta de la compra. Por ejemplo, ahora el entorno está basado en Windows 95 y se han incorporado cuatro nuevos aviones: F-4B Phantom, F-8J Crusader, MIG-17F Fresco y MIG-21F Fishbed-C. En total, eliges entre 14 aviones.



En realidad **USNF'97** es una recopilación con algunas mejoras del juego original, más el disco de datos *Marine Fighters* y una nueva campaña de 25 misiones centrada en el Vietnam. Por lo demás el juego es idéntico a su predecesor. Sin lugar a dudas es una oferta muy tentadora, en especial para todos aquellos seguidores del género que no disponen de *USNF*.



El único pero es que el modelo de vuelo no es muy realista. Esto favorece alos jugadores ocasionales. En contrapartida, los pilotos empedernidos lo encontrarán un tanto flojo. En fin, sobre gustos no hay nada escrito.



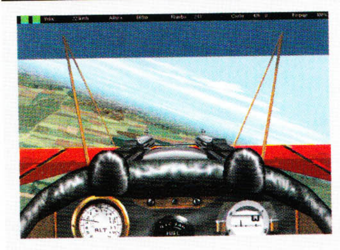
USNF'97 permite jugar en red e incluye una guía de referencia con abundante información sobre los aviones de la marina americana, avalada por la prestigiosa Jane's. El modo multijugador soporta módem y red, y admite hasta ocho jugadores. Además, se puede optar por jugar en modo cooperativo o luchar todos contra todos. Teniendo en cuenta la facilidad de manejo del simulador, el juego en red puede ser la opción más interesante. Por otro lado, la guía de referencia incluida con el juego proporciona un total de 35 minutos de vídeo y multitud de fotos, además de la información técnica correspondiente.

Los gráficos del juego no han sufrido mejoras. Siguen siendo buenos, pero quizás se podrían haber mejorado un poco para estar a la altura de los últimos simuladores de vuelo aparecidos.

USNF'97 incorpora multitud de efectos sonoros de calidad durante el desarrollo del juego, que aumentan el interés y la emoción. La música también proporciona una buena ambientación a este estupendo programa.

F. DE LA VILLA

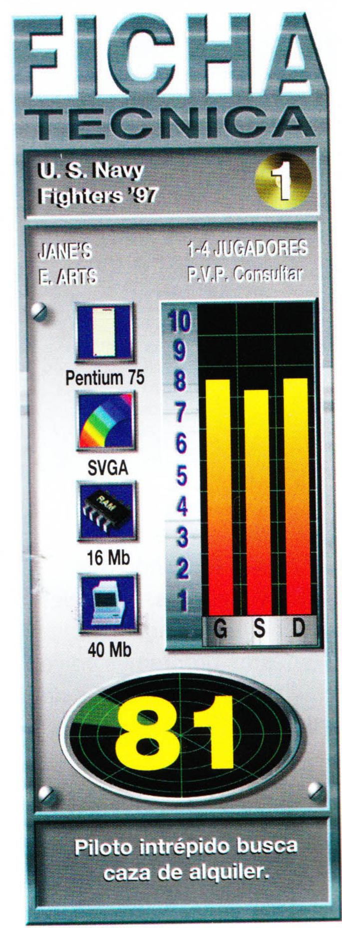
ALTERNATIVAS



FLYING CORPS
Empire•Arcadia
Un moderno simulador basado en máquinas antiguas.



F-22 LIGHTNING II
Novalogic•Electronic Arts
Todo un juego de la compañía del gallego John García.



PC TRIVIAL PRO

A LA VENTA EN QUIOSCOS, LIBRERÍAS Y TIENDAS DE INFORMÁTICA

2.995 ptas.



CONTIENE CD-ROM



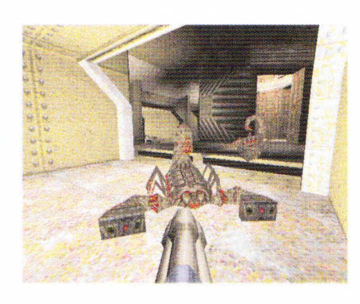
QUAKE MISSION PACK NO. I: Scourge of Armagon

Por fin llega el primer lavado de cara oficial para el programa que introdujo el concepto de 3D reales; se trata de un CD de gran calidad creado por la mítica compañía id Software.

Su poderoso nombre resuena en nuestros oídos como un temblor irresistible. Salido de las entrañas de los programadores de id Software, *Quake* marcó una época, sobreponiéndose al mazazo de Duke Nukem 3D gracias a su entorno tridimensional.

La propia compañía ha decidido asegurarse en esta ocasión de la calidad de la nueva misión de su programa. Y ha logrado crear una magnífica actualización.

La base, tomada por Quake, ha sido sellada por tu comandante... contigo dentro. ¿Te escondes o haces frente al mal? Eres muy viejo para temer la muerte y muy joven para rechazar un desafío.





La mayor diferencia en el planteamiento de esta misión se encuentra en su concepción lineal. Atraviesas uno a uno los quince niveles que te separan del jefe, Armagon, lo que quizá le quita al programa algo de su encanto.

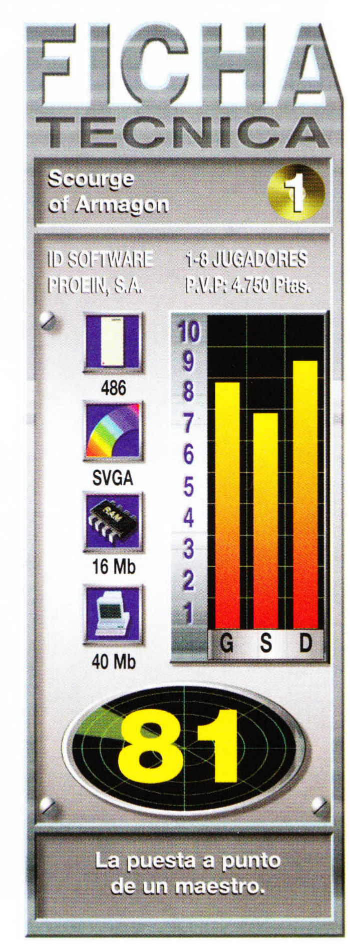
Han reformado diversos aspectos del programa. En primer lugar encontrarás armamento nuevo: un lanzagranadas de proximidad, un cañón láser y un peculiar martillo eléctrico. También han introducido refuerzos de energía que te harán más fácil la aventura. Se trata de un cuerno de conjuro, un escudo de empatía y un "inmunouniforme".



Pero lo mejor son los nuevos peligros que te acechan. Dos enemigos de gran poder no te van a dejar ni respirar: Gremlins, que atacan en manadas, y Centroides, unos escorpiones muy futuristas. Por último, hay paredes que explotan, minas flotantes, trampas eléctricas y rocas que caen sobre ti.

En fin, si eres un apasionado de los arcades en tres dimensiones, y sobre todo del excelso y único Quake, no puedes dejar de lado esta magnífica actualización, que sabe romper las fronteras creadas. Id Software ha hecho honor a su nombre.

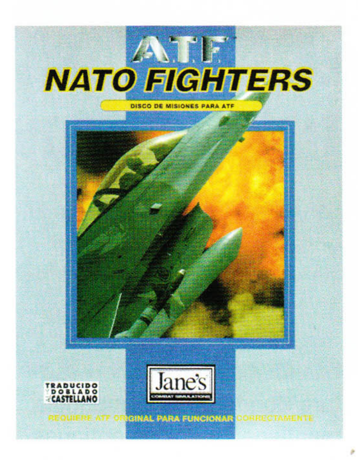
D. MELGUIZO



A.T.F. NATO FIGHTERS

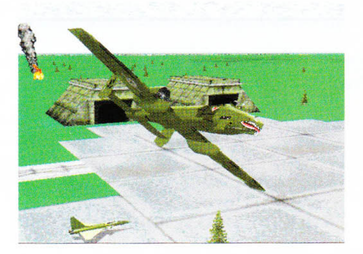
Jane's también tiene tiempo para dedicarse a realizar discos de misiones que apuren el éxito de sus productos. En esta ocasión te ofrecen una nueva campaña para el programa *Advanced Tactical Fighters*, uno de sus más conocidos simuladores de vuelo.

Los Balcanes son el foco de atracción de las cuarenta misiones que componen esta campaña. Tu cometido es repeler el potente ataque ruso en las repúblicas de la zona. Tus principales enemigos son los MIG rusos, pero puedes elegir entre cuatro aparatos distintos: F-16 Fighting Falcon, Jas Grippen, EuroFighter 2000 y Su-35. Las capacidades de cada uno de ellos se encuentran detalladas en el manual de manera bastante completa, de manera que puedas realizar la elección más adecuada.



Han introducido más armas, del tipo de bombas de fragmentación o misiles traseros, así como objetivos con nuevas posibilidades de ataque.

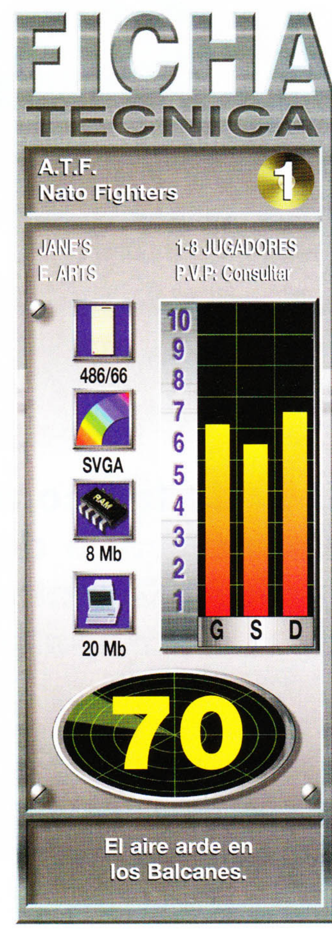




Además de las campañas completas que tienes que conquistar, te ofrecen la posibilidad, por supuesto, de jugar una sola misión individual. Por otra parte ponen a tu disposición un creador de misiones, que posee un mapa 3D muy útil para hacer los cambios con conocimiento de causa.

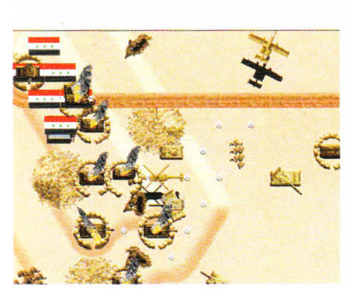
Por último, han renovado en gran medida los datos que aparecen dentro del CD-ROM, incluidos los vídeos y las fotografías. Así pues, un buen producto para amantes de las batallas aéreas.

D. MELGUIZO



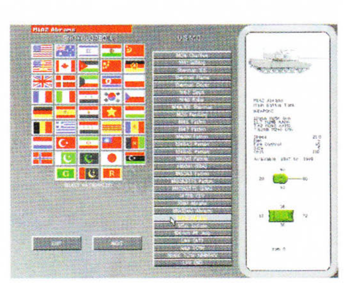
STEEL PANTHERS II CAMPAIGN DISK

Los buenos estrategas recordarán con agrado este excelente título de la compañía SSI. En él tenías la posibilidad de lidiar las más importantes batallas que han tenido lugar en la segunda mitad del siglo XX. La calidad del juego es bastante elevada, pero quizá su dificultad es excesiva. Sólo los más avezados aficionados al género supieron sacarle todo lo que llevaba dentro.



Pues bien, la propia compañía programadora se ha encargado de realizar este disco de campaña, preparado exclusivamente para esta segunda parte de su programa. En este CD podrás disfrutar de tres campañas completas, divididas en treinta logrados escenarios.

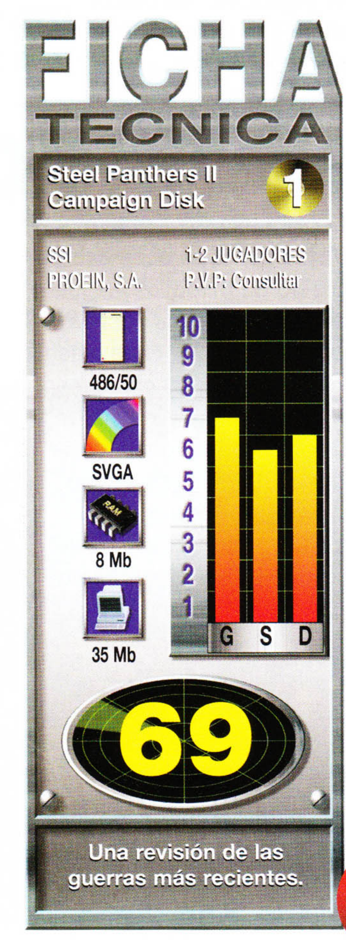
La calidad de los gráficos se mantiene en el nivel del original. Todos ellos, realizados en alta resolución, han sido cuidados en extremo, ofreciéndote detalles por doquier que hacen los combates mucho más realistas.



El sonido, al igual que en *Steel Panthers II*, no es nada del otro mundo. Sin embargo, también es verdad que en los programas que abordan este género los sonidos no suelen tener un papel de gran importancia, pues no afectan en absoluto al desarrollo de la estrategia.

De esta manera, si quieres darle una inyección de vida a la inteligente estrategia de *Steel Panthers II*, no lo dudes y acércate a esta revisión, que sabe estar a la altura de las circunstancias.

D MELGUIZO





GREMLIN: UNA CASA CON HISTORIA



Una de las compañías más veteranas dentro del mercado del software lúdico es la casa inglesa Gremlin. Mucho tiempo ha pasado desde su aparición en nuestros ordenadores...

Los más antiguos del lugar recordamos bien los primeros programas de Gremlin. Títulos para ordenadores personales de 8 *bits* (ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX o Commodore 64) como *Thing Bounces Strikes Back* o *Bounder* han colmado las ilusiones de gran número de jugadores, los cuales ahora son ya todo unos veteranos del sector.

Aunque los gráficos eran muy sencillos, en aquellos juegos predominaba la jugabilidad. Gremlin ha subido mucho a lo largo de los años. Han pasado casi quince desde su fundación, y esta empresa ha mantenido su espíritu. Su paso al PC no fue muy diferente. Todos hemos jugado con *Desert* o *Jungle Strike*, *Zool* o títulos más modernos como *Fatal Racing*.

Parece que Ian Stewart pretende mantener esta línea durante bastantes años más. Para demostrarlo, ha adquirido una compañía de la relevancia de DMA Design, autora de títulos como *Lemmings* o *Uniracers*, un excelente juego diseñado para la compañía japonesa Nintendo. Actualmente Gremlin Interactive (en el pasado conocida como Gremlin Graphics) también desarrolla no sólo para PC, sino para las videoconsolas caseras de 32 *bits* (Sony Playstation y Sega Saturn), y aplica modernas técnicas de Motion capture donde otras compañías mantienen técnicas antiguas. Esperemos que esta veterana compañía se mantenga en esta acertada línea.

D. GOZALO

HARDCORE 4x4

Últimamente parecen haberse puesto de moda los juegos de carreras de los coches todoterreno 4x4. Esos gigantes norteamericanos, que son capaces de adaptarse a casi todo tipo de terrenos, ya se han enfrentado entre sí en algún programa, como *Monster Truck Madness* del gigante Microsoft, y pronto lo harán en *Monster Truck* (nombre provisional) de la compañía Psygnosis, *Test Drive Offroad* de la casa Accolade, y este **Hardcore 4x4** que pronto nos traerá Gremlin. Este último título destaca por sus espectaculares gráficos Super VGA y por una jugabilidad muy ajustada en todos los sentidos.

La acción del programa se desarrolla en diferentes escenarios naturales, de modo que en ningún momento llegarás a aburrirte de los fondos que atraviesas a toda velocidad. Gracias a detalles como éste y a muchas otras virtudes, **Hardcore 4x4** promete convertirse rápidamente en uno de los títulos estrella de la próxima temporada.







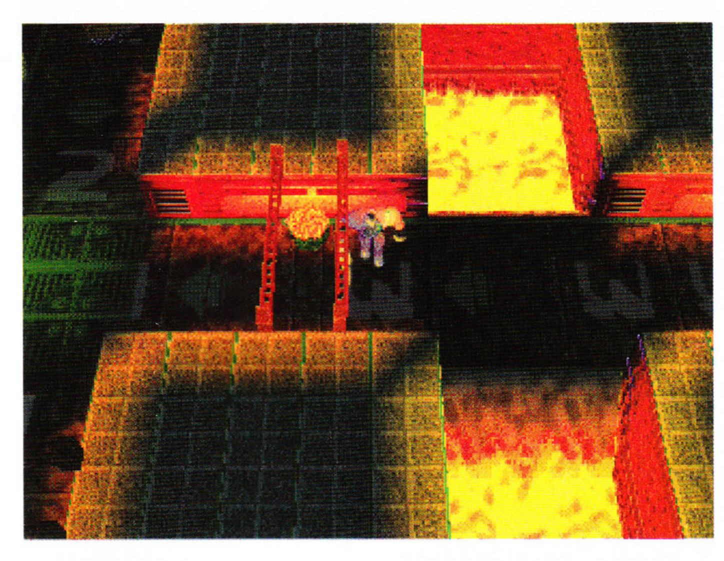


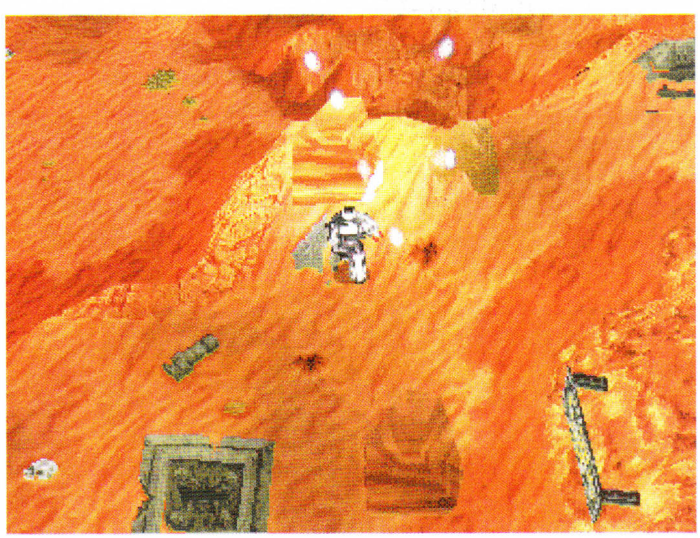
RELOADED

Los típicos juegos de videoconsola están tomando al asalto nuestros PCs. En el caso de **Reloaded** se trata de la secuela del programa *Loaded*, un juego que destacó sobre todo en su versión de Sony Playstation por su gran jugabilidad. La acción te lleva a controlar a una serie de aguerridos mercenarios (bastante extraños, por cierto...), que se enfrentarán a todo un ejército de infames soldados. La acción se ve desde una perspectiva cenital en un escenario completamente en 3D. Cabe destacar las espectaculares "películas" de presentación con vídeos en los que aparecen todos los personajes protagonistas.







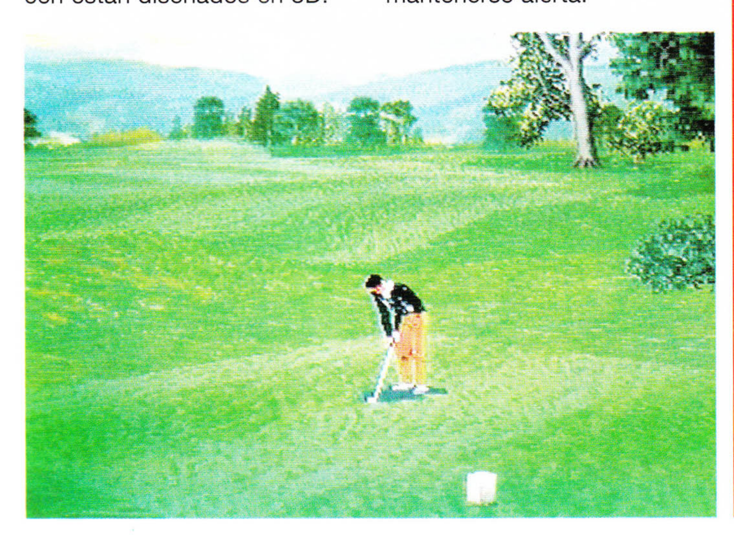


ACTUA GOLF

Continuando con su populosa serie *Actua* (todos recordamos títulos como el excepcional *Actua Soccer*), han decidido presentar un nuevo título de la misma, en esta ocasión basado en el elitista deporte del golf.
Gráficamente es un producto bastante espectacular, ya que tanto los escenarios como los golfistas que aparecen están diseñados en 3D.



Sin embargo, sólo podremos gozar realmente del programa cuando lo veamos en movimiento. Aun así, hay que mantenerse alerta.



ACTUA CLUB SOCCER

El siguiente título de la serie *Actua* que mostramos en este reportaje, retorna al fútbol, un campo en el quizá se mueven con mayor soltura. Además, es un deporte con una increíble aceptación en nuestro país. Este producto se encuentra en estado de preparación, y todavía no nos ha quedado muy claro si se trata de una nueva entrega de *Actua Soccer*, si gira alrededor de la gestión de un equipo, o si es una mezcla de ambos. Sólo el tiempo lo dirá.



PREMIER MANAGER 97

El nombre de este juego quizá te suene un poco, pero no debes equivocarte: hay un programa español cuyo título es bastante parecido... Fuera de bromas, **Premier Manager 97** es la versión inglesa, es decir, con los equipos de la Premier League de aquel país, del producto español de gran aceptación *PC Fútbol 5.0*. Parece que los señores de la compañía responsable del programa, Dinamic Multimedia, se han movido mucho para presentar su juego en Europa. Su búsqueda ha dado frutos: Gremlin es una excelente elección.







ARMS RACE

A pesar de su nombre, **Arms Race** es un programa centrado en la simulación de unos formidables monstruos de la guerra: los tanques. Desarrollado en un escenario completamente tridimensional, con él tendrás la posibilidad de enfrentarte a los variados retos que te va a proponer el ordenador, o bien enfrentarte a tus amigos. Para ello, puedes utilizar una red local o jugar por la Red de redes contra gente de todo el mundo. El programa todavía se encuentra en fase de preparación, pero las imágenes que hemos podido ver de él prometen bastante.

ANTIGÜEDADES LÚDICAS

No podemos menos que recordar algunos de los grandes clásicos de Gremlin. Nos vamos a centrar únicamente en PC, por lo que la lista no refleja cómo ha sido la trayectoria de la compañía. A juegos modernos como el simulador futbolístico *Actua Soccer* y su posterior *Euro 96*, el de coches *Fatal Racing*, el estratégico *Fragile Allegiance* o la aventura gráfica en entorno 3D *Normality*, se unen títulos como *Zool 1* y *2*, *Litil Divil* o *Utopia*. También es bastante conocida la saga *Premier Manager* de *managers* de fútbol, *Desert* y *Jungle Strike*, conversiones de los conocidos títulos de consola, y *Space Crusade*. Para finalizar, juegos de carreras: *Toyota Celica Rally*, y *Yamaha Racing*.



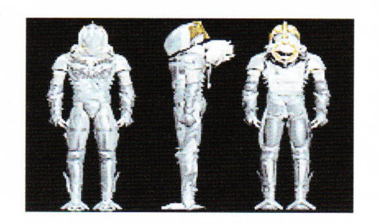


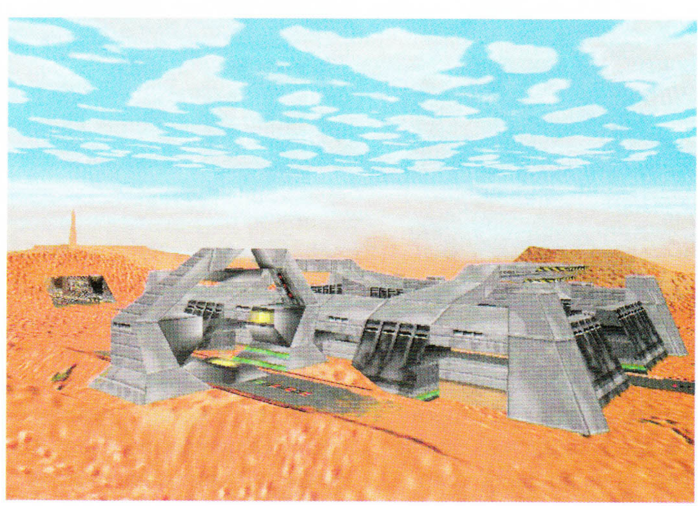
Arriba: Fragille Allegiance. Izquierda: Normality. Abajo: Premier Manager 2 y Jungle Strike.

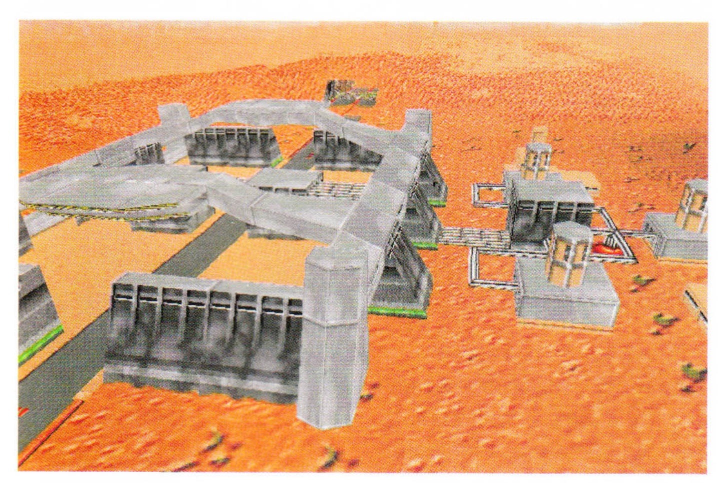


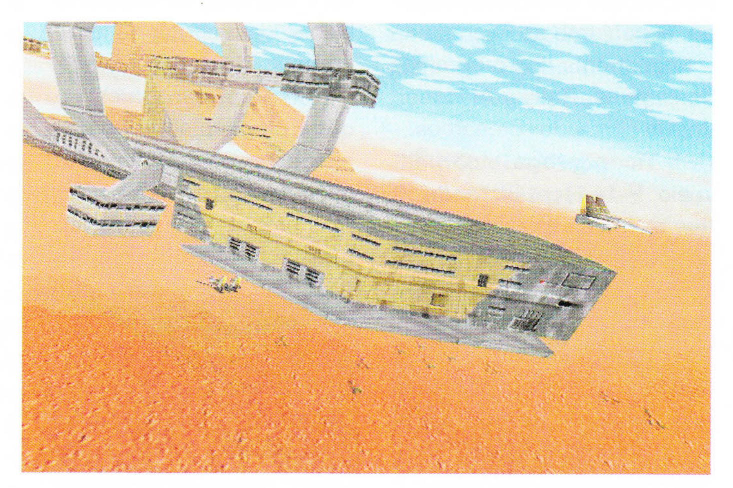
SANDWARRIORS

Otro de los juegos de Gremlin que lleva bastante tiempo en el candelero. Se trata de un simulador 3D que te conducirá a unos curiosos desiertos futuristas. Te enfrentas con tus naves a los habitantes de otras ciudades. Es una especie de *Stargate*, pero con algo de estrategia, pues debes tener en cuenta tus constantes, a pesar de que parece un simple arcade. Sus gráficos son buenos, sobre todo en Super VGA, pero lo mejor es la jugabilidad y su capacidad para atraerte.



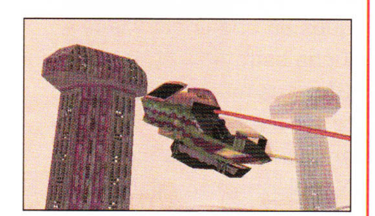


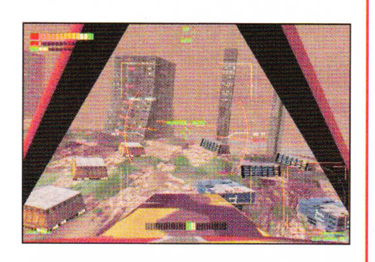


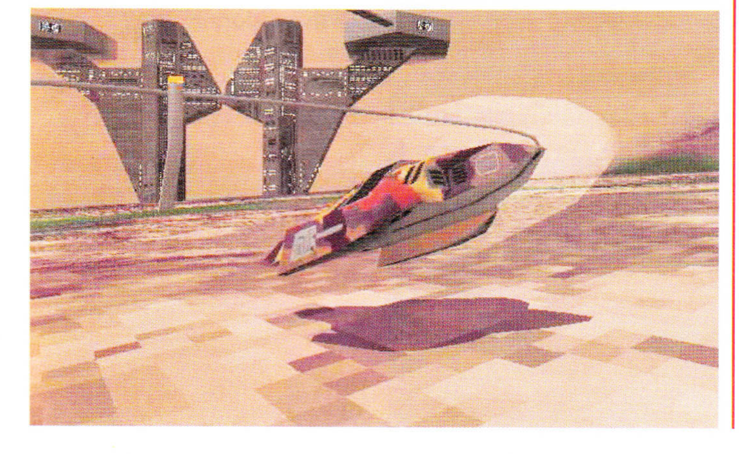


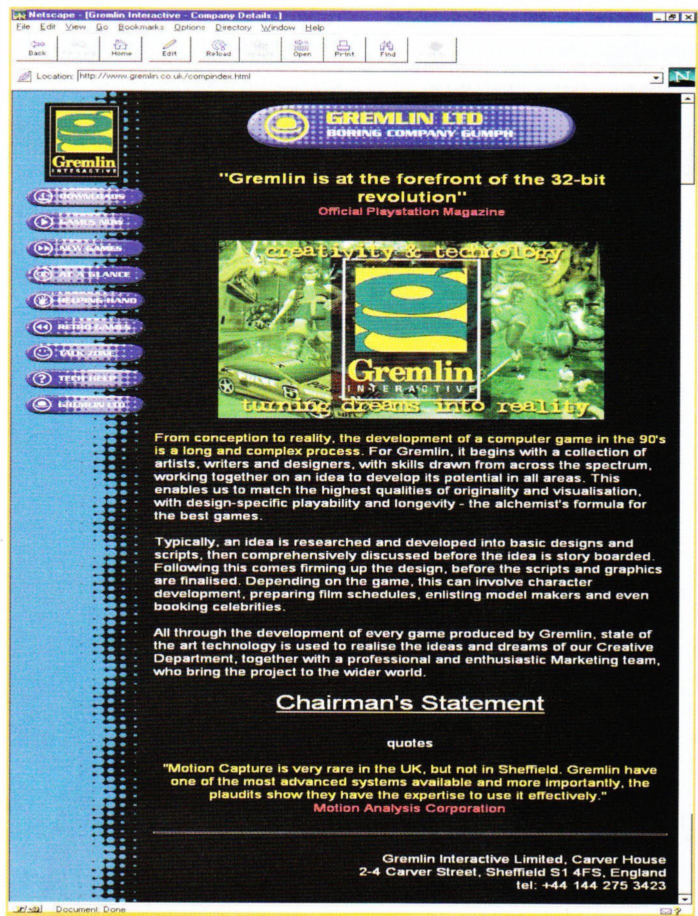
HARDWAR

La última de las novedades de Gremlin para la próxima temporada es este **Hardwar**. Se trata de un programa bastante parecido al anteriormente comentado *Sandwarriors*, pero más bien basado en ciudades futuristas que en inhóspitos desiertos. Sus gráficos son francamente espectaculares, sobre todo desde el interior de la cabina, con vistas que te dejarán boquiabierto.









Si quieres acceder a la página web con que cuenta Gremlin en la red Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.gremlin.co.uk/



GOLDEN COLLECTION 2

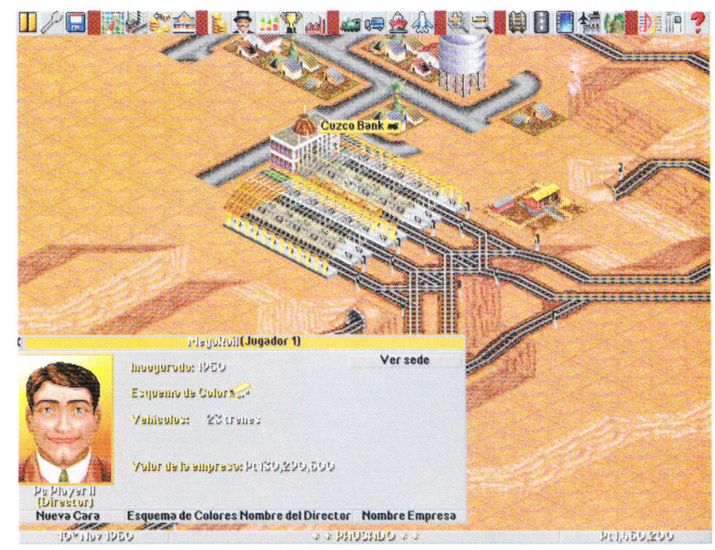
El criterio que han utilizado para reunir los diez programas de este *pack* es un misterio, pues no tienen gran relación aparente. Sin embargo, el conjunto es bueno.

Encontrarás dos programas de carreras, **Rally** y **Al Unser, Jr.**; un simulador de barcos, **USS Ticonderoga**, y otro de vuelo, **F-14 Fleet Defender**; tres títulos de estrategia, en uno de ellos comercial, **Transport Tycoon**, y en los otros dos bélica, **Steel Panthers** y **Fields of Glory**; dos simuladores peculiares también han encontrado su sitio: **1944 Across the Rhine**, en el que diriges un tanque, y **Subwar 2050**, en el que controlas un submarino futurista; por último, también hay un juego de lucha, **Warriors**.

Rally y **Al Unser, Jr.** son dos clásicos programas de carreras de coches. En el primero controlas deportivos y en el segundo tienes la posibilidad de disfrutar de la Fórmula Indycar americana.

USS Ticonderoga era quizá un poco aburrido para el público medio, pero a los apasionados de estos programas probablemente les gustará bastante, porque en ese sentido aún tiene vigencia.

El simulador de vuelo que han introducido en el paquete deja bastante que desear. Ni siquiera los más acérrimos amantes de los altos vuelos lograrán encontrar algo interesante en este producto, máxime si tenemos en cuenta los estupendos simuladores de los últimos tiempos.



El clásico de estrategia **Transport Tycoon** no necesita carta de presentación. Lo malo es que a quien le guste el género ya tiene el juego, así que no tiene actualidad.

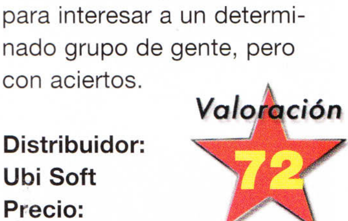
Steel Panthers te sonará, pues es más reciente. En él controlas una división de tanques en una encarnizada lucha estratégica. **Fields of Glory** es más antiguo en todos los sentidos: está ambientado en la época de Napoleón y data del año 93...

En **1944 Across the Rhine** se mezclan ciertas influencias de *Mechwarrior* con programas de estrategia bélica. Manejas un potente tanque en unas batallas sin cuartel. Un producto que mantiene una elevada calidad.

No podemos decir lo mismo de **Subwar 2050**, un simulador de submarino demasiado antiguo. Si quieres sentir las emociones de la lucha acuática mejor te metes en la bañera y juegas con las pastillas de jabón.

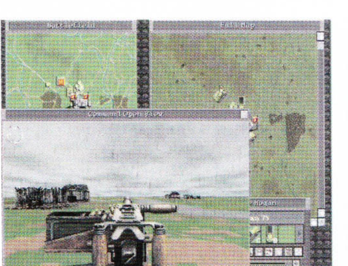
Warriors, por último, tiene bastante calidad y es algo más moderno. Se trata de un arcade de lucha, en este caso un poco fuera de lugar, del tipo de *Street Fighter*.

En definitiva, un paquete con muchos altibajos, quizá demasiado disperso como para interesar a un determinado grupo de gente, pero con aciertos.



Distribuidor: Ubi Soft
Precio: 6.995 pesetas



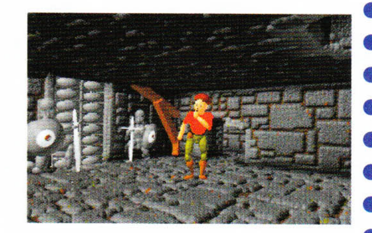


ECSTATICA

Se trata de todo un clásico de la compañía Psygnosis, imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas. Esta casa se encuentra hoy en un creciente auge, pero ya se hizo notar con algún producto de gran calidad en un pasado no muy lejano. Por lo demás, se nota bastante el efecto del paso de los años en este título, pero la gran calidad que alcanzó en su día lo sigue haciendo apto.







La mayor traba que se le puede encontrar a este producto es que dentro de muy poco va aparecer en el mercado su prometedora segunda parte. Todos vamos a estar demasiado ocupados con las novedades de la secuela de este terrorífico título como para prestar atención a su predecesor.

Distribuidor: E. Arts
Precio: 2.995 pesetas



CIVIL WAR

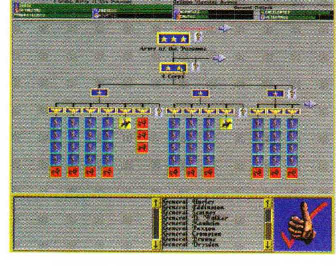
La cruenta Guerra de Secesión norteamericana, a cuyo fin dio comienzo el siniestro Ku Klux Klan, es la protagonista de este programa de estrategia bélica. Tienes la posibilidad de elegir cualquiera de los dos bandos en lucha para intentar vencer en las grandes extensiones del Nuevo Mundo, aunque debes saber que los sudistas perdieron la contienda. Las principales campañas de esta guerra se ven reflejadas en este programa, de modo ... los histo... ...adores más exigentes se verán satisfechos. Los creadores de *Fields of Glory* son los responsables de este título.

Valoración 40

Distribuidor: Virgin
Precio: 1.995 pesetas







SCREAMER

Los originales italianos de la compañía Graffiti lograron con este título un auténtico hito de la simulación de coches, aunque quizá se vio ensombrecido en su día por otro gran clásico: *The Need for Speed*. Si hay alguien que no conozca este título o no haya tenido la oportunidad de acercarse a él en su momento, puede hacerlo ahora a precio reducido. Ya se hizo, de todas maneras, la segunda parte, que lo superaba en la calidad general, ...ero quizá se ...antenía al ...ismo nivel de jugabilidad. Así pues, si te gustan los coches y eres un amante de la velocidad, no dudes en acercarte a este estupendo producto, prácticamente imprescindible.



Distribuidor: Virgin
Precio: 1.995 pesetas





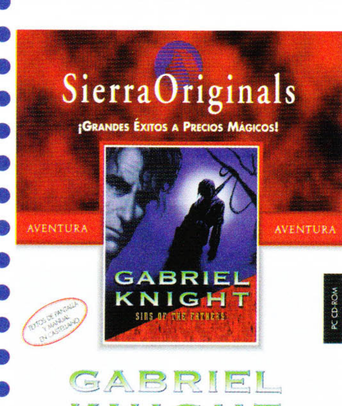


GABRIEL KNIGHT

Valoración 69

Un clásico de Sierra totalmente imprescindible para los amantes de las aventuras gráficas. El valeroso escritor que ya ha protagonizado una segunda parte tuvo que enfrentarse en su primera aventura con las más oscuras fuerzas del mal. La aventura fue ambientada en la ciudad de Nueva Orleans. Los textos de pantalla y el manual de esta edición se encuentran en castellano. Además, han incluido un vídeo de cerca de veinte minutos en el que podrás ver un estupendo *making of* del juego. Esta reedición merece la pena, sobre todo si no pudiste disfrutar de este gran juego en su momento.

Distribuidor: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas









CRYO INTERACTIVE

http://www.cryo-interactive.fr/

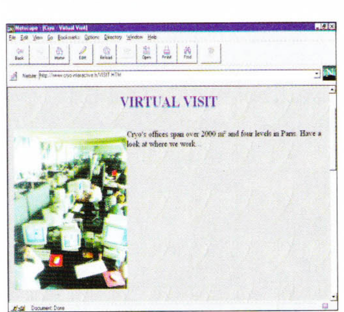
La veterana y sólida compañía francesa cuenta con su propia página web donde podemos encontrar una información bastante detallada acerca de sus próximos lanzamientos.

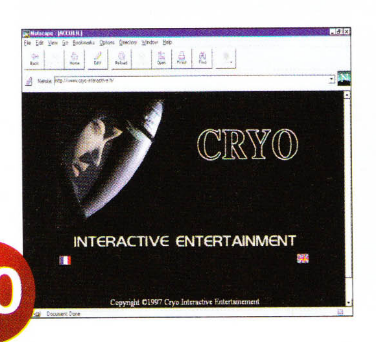
Una de las compañías europeas con más solera dentro del mundillo del videojuego es Cryo. Aunque siempre se ha tratado de una empresa que se dedica a realizar juegos para otras compañías (es decir, no se "atreve" a distribuirlos ella misma), sus títulos siempre han resonado en nuestros oídos. Ejemplos como *Megarace 1* y *2* y *Dragon Lore* de Mindscape, *Dune* y *Hardline* de Virgin, o más novedosos como *L.A. Blaster*, *Versailles 1685* o *Dragon Lore II*, han llenado de premios internacionales sus augustas vitrinas.

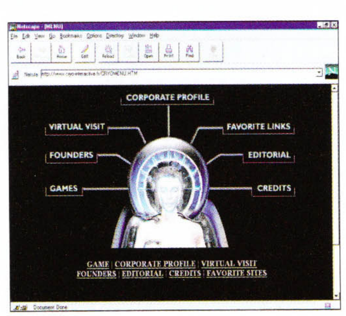
En su página web encontramos información acerca de sus nuevos juegos: *Atlantis*, una aventura con viaje en el tiempo incluido, y *Treasure Hunter*, un título mitad educativo, mitad aventura, que nos enseña a recuperar tesoros del fondo del mar. Otros títulos de la compañía de próxima aparición son *RiverWorld*, *Dreams* y *Zero Zone*. El resto de la información se refiere a la empresa en sí, aunque un paseo interesante es la visita virtual, donde verás a través de fotos sus instalaciones.

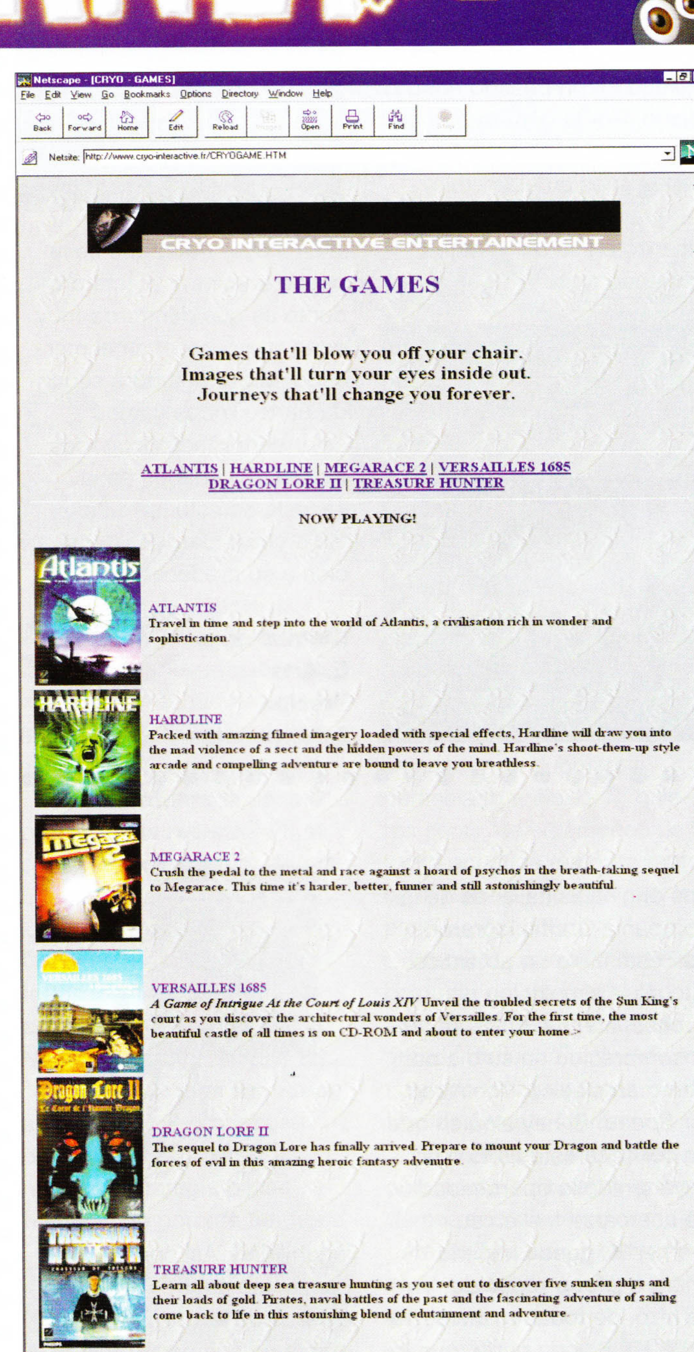
Aunque su producción se reduce a dos o tres títulos por año, éstos suelen ser de una calidad bastante decente, así que esperamos que sigan en este alto nivel. Lamentamos, de todas maneras, que no nos ofrezcan un mayor volumen de productos de calidad.

D. Gozalo



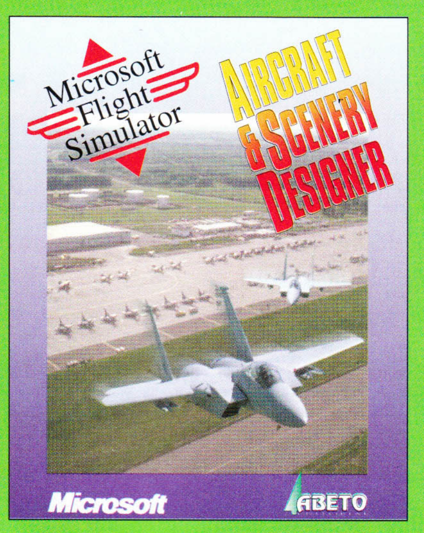


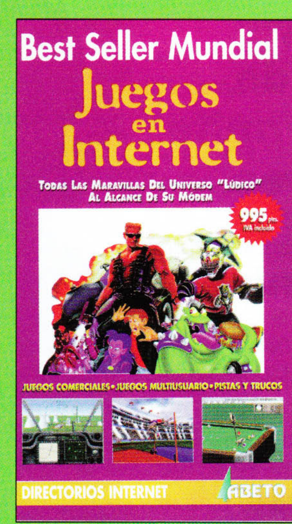














Gratis dos de estos tres magníficos regalos

Suscríbase enviando este cupón por correo o fax (91) 6614386, o llamando de Lunes a Jueves en el Horario 9:00 a 14:00 y 15:00 a 18:00, Viernes de 9:00 a 15:00 al teléfono (91) 6614211.

ESTA OFERTA ANULA LAS ANTERIORES

Deseo suscribirme a la revista PC PLAYER y recibir gratis dos de estos regalos: (Marcar con una X)

☐ Suscripción 1 año (12 revistas) 6.500 Ptas. **REGALO:** ☐ FLIGHT SIMULATOR ☐ GUÍA CICLISMO ☐ LIBRO DE JUEGOS EN INTERNET

Nombre y apellidos..F. Nacimiento..........................

Domicilio..C.P...........................

Tel ....Localidad..

Provincia........................Profesión..

FORMA DE PAGO:

☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº.................. ....

Fecha de caducidad de mi tarjeta............... / ....

☐ Domiciliación bancaria. (Rellenar código cuenta cliente)

CODIGO DE CUENTA CLIENTE

ENTIDAD	OFICINA	DC	Nº CUENTA

☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío.

☐ Cheque a nombre de TOWER COMMUNICATIONS, S.R.L. que adjunto.

Firma:

☐ Giro Postal (adjunto fotocopia del resguardo).

TOWER COMMUNICATIONS S.R.L.
APTDO. CORREOS 54.283
28080 MADRID

Y ADEMÁS UN AHORRO DEL 10%



EL MÓDEM: EL PUENTE DE LA INFORMACIÓN

Como ves, no podíamos dejar de ofrecerte un análisis, cuando menos somero, de ese misterio que nos permite unir nuestros ordenadores... nada más y nada menos que a través de la línea telefónica.

Después del tiempo que hemos pasado juntos, ya sabrás que el PC utiliza códigos binarios, y la línea telefónica convencional es un sistema analógico diseñado para transmitir la voz humana. Convierte los sonidos en señal eléctrica analógica; ésta, observada a través de un osciloscopio, presenta la forma de una línea sinuosa que forma ondas de distinto tamaño. El módem convierte los datos digitales en una señal analógica, modulando la frecuencia de una onda electrónica, y también demodula las señales analógicas para devolverlas a su código binario. De ahí su nombre: MOdulador/DEModulador.

No todos funcionan de la misma manera; aquí nos basamos en el más habitual: un módem conectado a un puerto serie de 25 *pines* y compatible con el conjunto de comandos Hayes.





Una de las actuales aplicaciones de los modems en los hogares y trabajos es la conexión a Internet y sus diferentes servicios. En este caso, puedes ver la página web de la casa Westwood.

LA CONEXIÓN

Para empezar, es imprescindible para el funcionamiento de este periférico un programa de comunicaciones. Éste envía una señal en forma de voltaje a través del *pin* 20 del puerto serie en que se encuentre conectado el módem. Este voltaje recibe el nombre de señal DTR (*Data Terminal Ready*) e indica al módem que el terminal (esto es, el ordenador personal) se encuentra encendido y está preparado para transmitir los datos. Al mismo tiempo, el PC tiene que detectar una señal del módem por medio del *pin* 6, llamada DSR (*Data Set Ready*). Gracias a ella se supone que el módem ya está listo para recibir los datos o las instrucciones. En cualquier conexión normal que se realice a través de un módem, estas dos señales tienen que haberse producido antes de que llegue a ocurrir cualquier otra cosa.

A continuación, el mencionado programa enviará al módem un comando a través del *pin* 2, la línea encargada de la Transmisión de Datos. Este comando, que se encuentra incluido dentro del lenguaje de comandos Hayes (se trata del estándar en la mayoría de los modems desde que se popularizaron los que llevan precisamente ese nombre), le ordenará al módem que se encargue de realizar una conexión con la línea telefónica.

El programa se encargará después de mandar después otro comando en el que se indicará el número que tiene que marcar; entonces, la marcación se llevará a cabo, o bien por pulsos o bien por tonos. El módem, como réplica a este comando, enviará a su vez una señal por medio de la línea 3, que es la que tiene a su cargo la Recepción de los Datos.

Cuando el módem que se encuentre en el otro extremo de la línea haya "levantado el auricular correspondiente", el local enviará durante unos segundos un tono determinado para que el receptor tenga conocimiento de que está siendo llamado por otro dispositivo. Si la conexión se realiza con éxito, el remoto responderá entonces con otro tono más agudo.

LA TRANSMISIÓN

Cuando se haya establecido finalmente la comunicación entre los dos ordenadores, el módem enviará al PC una señal de detección de portadora, también llamada *Carrier Detect* (CD), a través de la línea 8. Esta señal le "dice" al programa de comunicaciones que está recibiendo en ese momento una señal portadora, que no consiste más que en un tono constante de una cierta frecuencia que posteriormente será modulado para poder transmitir los datos.

Después, los modems intercambian información sobre cómo se va a realizar el transvase de datos de uno a otro. Este proceso se conoce con el nombre de *handshake* (apretón de manos). En efecto, ambos tienen que llegar a un acuerdo respecto a la velocidad de transmisión, el número de *bits* que compondrán un paquete de datos, cuántos *bits* harán falta para marcar el fin de un paquete, si se empleará o no la llamada paridad y de qué tipo, y si operarán en *half-duplex* (mandar o recibir) o en *full-duplex* (mandar y recibir a la vez). Si el *handshake* no es satisfactorio, entonces los datos enviados no tendrán sentido o la conexión quedará cortada.

Cuando el usuario envíe datos a través del programa de comunicaciones, éste mandará una señal RTS (*Request To Send*) al módem por la línea 4 del puerto serie, que servirá para preguntarle si se encuentra libre para recibir datos del PC. A menos que el módem se encuentre demasiado ocupado con unos datos como para recibir otros nuevos del PC, enviará de vuelta una señal CTS (*Clear To Send*) a través de la línea 5 del puerto serie, comenzando entonces el PC a transmitir sus datos por la línea 2. Si el módem no es capaz de transmitir los datos con la misma rapidez con que le llegan del PC, dejará de emitir la señal CTS para que el PC deje de enviar nuevos datos. Cuando el módem logre "darle caza", volverá a establecerse la señal.



Actualmente, los distintos modems, sean de la marca que sean, suelen tener la posibilidad de enviar faxes, siempre y cuando cumplan la norma correspondiente, la cual se le indica al módem mediante el software que se entrega adjunto con el mismo.

LA RECEPCIÓN

Al otro extremo del hilo telefónico, el módem remoto oirá los datos entrantes como una serie de tonos que tienen diferentes frecuencias. Estos tonos serán consecuencia de traducir las cadenas de *bits* en ondas de determinadas frecuencias. De esta manera, el sistema remoto sólo tendrá que llevar a cabo el proceso contrario, esto es, demodular, como hemos dicho, esos tonos en señales digitales y enviárselas al ordenador.

Todo lo que ha sido explicado aquí puede aplicarse a los dos modems que se encuentren conectados para enviar y recibir al mismo tiempo. Esto se debe a que en la actualidad ya existe un sistema estándar de tonos que les permite distinguir las señales de entrada de las de salida. Cuando el usuario desee acabar su conexión, el programa de comunicaciones enviará otro comandos Hayes al módem para indicarle que se corte la conexión; éste"colgará" el teléfono. Si es el módem remoto el que cuelga primero, el local dejará de emitir la señal de detección de portadora para dar a entender al *software* que la sesión ha terminado.

Antes de acabar, hablemos de las velocidades de transmisión. Normalmente se mide en baudios, pero es una unidad relativa (número de cambios de frecuencia producidos en un segundo); es más apropiado hablar de *bits* por segundo. Los primeros modems eran de 300 bps, con una frecuencia para el 0 y otra para el 1. Ahora se codifica por grupos, asignando frecuencias a secuencias compuestas por más de un *bit*. Así se alcanzan velocidades de hasta 28.000 bps.

Como ves, no es demasiado complicado el proceso que tiene que realizar un módem. Sin embargo, su papel es imprescindible para llevar a cabo las comunicaciones a distancia entre ordenadores; en efecto, la propia red Internet se lo debe todo.

S. Cabrera

Los módems ZyXEL están especialmente indicados para realizar conexiones ultrarápidas a través de líneas telefónicas tipo RDSI, es decir, a través de líneas telefonicas digitales de alta velocidad.

COMO CREAR TUS JUEGOS

GRÁFICOS: El uso del *Scroll* (2)

El movimiento de los fondos en los programas, una de las piezas clave de su jugabilidad, depende en muchas ocasiones del así llamado *scroll*, que te permite desplazar distintos "pergaminos" en una pantalla.

En esta segunda entrega de la introducción a la utilización del *scroll* te vamos a explicar las técnicas básicas del *scroll* tanto con el famoso modo X de la VGA como en el modo 13h. Introduciremos en este capítulo los *scrolls* horizontal, combinado y *parallax*. Este último se encuentra ya muy extendido entre los juegos modernos, sobre todo en los conocidos como "matamarcianos".

SCROLL HORIZONTAL

El *scroll* horizontal es poco más o menos lo mismo que el vertical (que ya explicamos en el número anterior). Lo que hay que hacer es incrementar o decrementar el registro del *offset* de la VGA de uno en uno en vez de 80 en 80, como se hacía en el vertical.

Sin embargo, esto acarrea dos pequeños inconvenientes:

- Incrementar el registro del *offset* de uno en uno produce un *scroll* de 4 *pixels*.
- Tú no puedes dibujar la imagen que está saliendo por el *scroll*, ya que la VGA saltará de fila cada 80 *bytes*. Si lo intentaras, lo que pasaría es que se vería perfectamente lo que estás pintando.

Bueno, iremos solucionando estos problemas de uno en uno. Lo primero es lo primero; para hacer que la tarjeta VGA haga el *scroll* de uno en uno y no de cuatro en cuatro usaremos un registro de la VGA llamado registro de desplazamiento horizontal u *Horizontal Pixel Panninh* (HPP). Este importante registro se encuentra en:

```
Puerto: 3C0H
Índice = 13h
```

Se usaría de la siguiente manera:

```
IN PORT 3DAH  ' Esto limpia el flip-
flop interno de la VGA
OUT 13H TO PORT 3C0H
OUT valor TO PORT 3C0H (donde
Valor es el número de pixels del OFF-
SET)
```

Para implementar un *scroll* suave horizontal, nuestro código sería algo así:

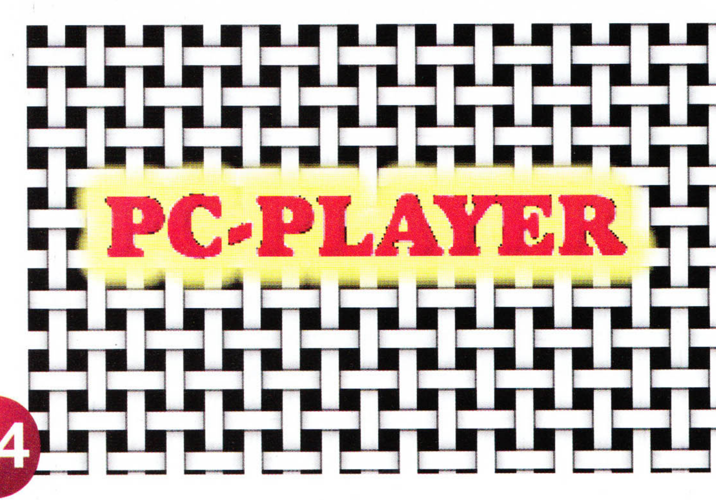
```
FOR X = 0 to 319
        SET HPP TO ( X MOD 4)
        SET VGA OFFSET TO (X/4)
END FOR
```

Con esto ya solucionamos el primero de nuestros problemas, ahora vamos con la otra complicación.

Nuestro segundo problema era cómo poder pintar imagen en una zona de la pantalla que actualmente no estuviera visible. De este modo, cuando se produjera el *scroll* aparecería suavemente. Para lograrlo usaremos, cómo no, otro de los ocultos registros de la VGA: el 3D4H/3D5H, con el índice 13H. Según las instrucciones de la tarjeta VGA, este registro contiene el número de *bytes* que hay de diferencia entre el comienzo de cada una de las filas de la pantalla. En modo X, como ya sabemos, este valor es 80 (80 *bytes* z 4 planos = 320 *pixels*). Este registro no afecta al ancho que se ve en la pantalla, solamente al número de *bytes* de diferencia en cada fila. De esta manera dispondremos siempre de una zona de la pantalla que no se ve en el primer instante y podremos copiar en ella la información de la pantalla que esté saliendo por el otro lado.

SCROLL COMBINADO

Para poder realizar simultáneamente los *scrolls* horizontal y vertical (que, como recordarás, te comentábamos el mes pasado) sólo tendremos que combinarlos con unas pequeñas modificaciones. Básicamente, hay que tener cuidado de pintar siempre en la zona no visible de la pantalla para que pueda aparecer el *scroll* al realizarlo.



SCROLL PARALLAX

El *scroll parallax* es uno de los más impresionantes de los que podemos emplear. Gracias a este efectista tipo de *scroll* parece que nuestro pequeño mundo se mueve a varias velocidades, dándonos una magnífica representación de la perspectiva.

Es fácil entender su funcionamiento. Es como cuando vas dentro de un coche a bastante velocidad: los objetos que hay más cerca, como la carretera o las marcas de los kilómetros, pasan rápidamente; sin embargo, los que están más lejos tardan mucho más en pasar por delante de nosotros.

Así pues, para poder implementar un *scroll parallax* necesitaremos dos o más mapas que se moverán a distinta velocidad. Se utiliza de la siguiente forma: el mapa que represente las zonas más cercanas a nuestro punto de vista será el que se mueva a una mayor velocidad. Aquél que esté en el fondo de la imagen será el que se mueva más lentamente. Una posible implementación de todo esto sería:

```
X = 0
Y = 0
WHILE NOT FINISHED DO
        DRAW TO SCREEN ( 0,0)
FROM MAPA_LEJANO  (X / 4 , Y / 4 )
        DRAW TO SCREEN ( 0,0)
FROM MAPA_MEDIO  (X / 2 , Y / 2 )
        DRAW TO SCREEN ( 0,0)
FROM MAPA_CECANO  (X / 1 , Y / 1 )
        X = X + 4
        Y = Y + 4
END WHILE
```

Está claro que para que el *scroll parallax* pueda funcionar de manera correcta y convincente, cada mapa sucesivo no debe borrar el anterior, con lo que tendremos que utilizar algún método de máscaras de color para hacer aparecer simultáneamente todos los mapas. Hecho esto, ya está listo.

J. RODRÍGUEZ

CÓDIGO FUENTE

```
PROGRAM tpmod;
USES crt,pruebas;

TYPE
 color = record
        r,g,b : byte;
        end;
var
 retardo : integer;
 numero,posicion,flag : word;
 pant : Byte absolute $a000:$0000;
 velocidad,dev,mix,stat,pro,loop :
integer;
 md : string;
 ch: char;
 fl : file ;
 AUXCOL : COLOR;
 PALETA : ARRAY [1..256] OF
COLOR;

Procedure ponpal2;
var tem:word;
begin
 asm
  mov ax,numero
  mov tem,ax
  push ds
  mov  ax,seg paleta
  mov  es,ax
  mov  di,offset paleta
  mov  ax,seg(pantalla)
  mov  ds,ax
  mov  si,offset(pantalla)
  add  si,10
  add  si,tem
  mov  cx,384
  rep  movsb
  pop  ds
 end;
paleta[1].r:=0;
paleta[1].g:=0;
paleta[1].b:=0;

end;

Procedure ponpal;
begin
 asm
  push ds
  mov  ax,seg paleta
  mov  es,ax
  mov  di,offset paleta
  mov  ax,seg(pantalla)
  mov  ds,ax
  mov  si,offset(pantalla)
  add  si,10
  mov  cx,768
  rep  movsb
  pop  ds
 end;
end;

Procedure poner_pal;
BEGIN
  asm
     call ponpal
      mov  ax,seg paleta
      mov  ds,ax
      mov  si,offset paleta
      mov  cx,256*3
     mov  dx,3dah
@db1:   in   al,dx
     and  al,8
     jne  @db1
@db2:   in   al,dx
     and  al,8
     je   @db2
         mov  dx,3c8h
         xor  al,al
         out  dx,al
         inc  dx
@cpalb1:  lodsb
         out  dx,al
         loop @cpalb1


end;
end;

Procedure pp2;
BEGIN
  asm
     MOV          AX,1012H
     mov          bx,seg paleta
     mov          es,bx
     MOV          bx,0
     MOV     CX,256
     MOV     dx,offset  paleta
     INT  10H
   end

END;
procedure setpal;
begin
asm
        mov  ax,seg paleta
        mov  ds,ax
        mov  si,offset paleta
        mov  cx,256*3
       mov  dx,3dah
@db1:    in   al,dx
       and  al,8
       jne  @db1
@db2:    in   al,dx
       and  al,8
       je   @db2
        mov  dx,3c8h
        xor  al,al
        out  dx,al
        inc  dx
@cpalb1:  lodsb
        out  dx,al
        loop @cpalb1


end;
end;
Procedure fundido;
begin


asm
@inifade: xor  dl,dl
        mov  ax,seg paleta
        mov  ds,ax
        mov  es,ax
        mov  si,offset paleta
        mov  di,si
        mov  cx,768
@bfade:  lodsb
        or   al,al
        jz   @escero
        dec  al
        mov  dl,1
@escero:  stosb
        loop @bfade
        or   dl,dl
        jz   @finfade
        mov  dx,3dah
@db1:    in   al,dx
        and  al,8
        jne  @db1
@db2:    in   al,dx
        and  al,8
        je   @db2
        call setpal
        jmp  @inifade
@finfade:

end;
end;
Procedure PonPantalla;
var n : integer;
begin
        poner_pal;
 for n := 0 to 200 do

   begin
     delay(100);
     asm
      push ds
      mov ax,$a000
      mov es,ax
      mov di,0
      mov ax,seg(pantalla)
      mov ds,ax
      mov ax,n
      mov si,320
      mul si
      mov si,ax
      add si,offset(pantalla)
      add si,778
      mov ax,200
      sub ax,n
      mov cx,160
      mul cx
      mov cx,ax
      rep movsw

      mov ax,200
      sub ax,n
      mov di,320
      mul di
      mov di,ax
      mov si,0
      add si,offset(pantalla)
      add si,778
      mov ax,n
      mov cx,160
      mul cx
      mov cx,ax
      rep movsw
      pop ds
     end;

 end;

end;


begin
        asm
          mov ax,13h     {Modo
Grafico 320x200x256Col}
          int 10h
        end;
        posicion:=seg(pantalla);
        repeat
                PonPantalla;
        until keypressed;

        fundido;
        asm
          mov ax,03h        {Modo
Texto 80x25}
          int 10h;
        end;
      writeln('       DEMO
PARA PCPLAYER       ');

end.
```



F-16 FIGHTERSTICK

Si *Back to Baghdad* es el simulador más realista que se puede encontrara en el mercado, con sus múltiples pantallas, este nuevo "portento" del hardware será para muchos el *joystick* definitivo para sentir las maravillas de los mejores simuladores de vuelo. Especialmente, como su nombre indica, para los que se centran en los veloces cazas F-16.

En primer lugar te va a sorprender la sólida presencia de este dispositivo. Su amplia base asegura la estabilidad en el vuelo, y la palanca está llena de pequeños botones... un total de ocho, cuatro blancos y cuatro rojos. De estos últimos, tres son de disparo y el cuarto es un *trigger*. Los blancos son configurables por ti mismo según tus necesidades; tres de ellos tienen cuatro direcciones y el último posee ocho.

Por lo demás, mediante una ruedecita situada en la base del periférico tienes la posibilidad de controlar los alerones y el elevador. Por último, también posee el habitual regulador de sensibilidad, tan necesario en algunas ocasiones.

Su ergonómico y cómodo diseño (tanto por la forma de palanca de mandos como por la longitud del cable) lo convierte en el *joystick* ideal para simuladores de vuelo, aunque para otro tipo de programas deja bastante que desear.



FICHA:
Nombre: F-16 Fighterstick
Fabricante: CH Products
Distribuidor: Proein, S.A.
Precio: Consultar
Valoración: 78 %

WINGMAN EXTREME DIGITAL

Logitech nos introduce en esta ocasión en los nuevos *joysticks* digitales. La veterana compañía ha decidido unir alguna característica de los *pads* a estos dispositivos. La palanca de mandos es bastante más cómoda que la del periférico anteriormente comentado, pero quizá no está tan bien preparado para simuladores de vuelo.

Este periférico te ofrece seis botones con funciones programables que te permiten realizar tus propios comandos de acciones. También, por supuesto, encontrarás el habitual disparador de alta velocidad. Por otro lado, gracias al llamado Selector de Punto de Vista puedes cambiar la dirección (además, tienes la posibilidad de disparar en una dirección mientras te deslizas en otra).

El movimiento de la palanca es suave y cómodo. En la base también hay un control de aceleración, de modo que el disfrute de las alturas está totalmente asegurado.

No es tan preciso como el anterior, y quizá los "profesionales" de la simulación no se encuentren muy a gusto con él, pero en general es bastante aceptable, y mucho más para los neófitos.

FICHA:
Nombre: WingMan Extreme Digital
Fabricante: Logitech
Distribuidor: Logitech
Precio: 8.995 pesetas
Valoración: 70 %

SCREENBEAT MIC-1

Si tus inquietudes dentro del campo del sonido por ordenador te han llevado a pensar en comprarte un micrófono que sea de una calidad media, la compañía Logic 3 pone a tu disposición uno que es asequible en todos los sentidos. Se trata de un micrófono multimedia que ha sido especialmente desarrollado para los ordenadores personales.

Se trata de un dispositivo que puede funcionar tanto con tarjetas de sonido como con altavoces, de modo que si tienes la intención de introducir tus propios sonidos dentro del ordenador, ésta es tu oportunidad. Respecto a la calidad que puedes esperar de la posterior reproducción, se encuentra en un nivel bueno para el usuario medio.

FICHA:
Nombre: ScreenBeat MIC 1
Fabricante: Logic 3
Distribuidor: E. Arts
Precio: Consultar
Valoración: 50 %

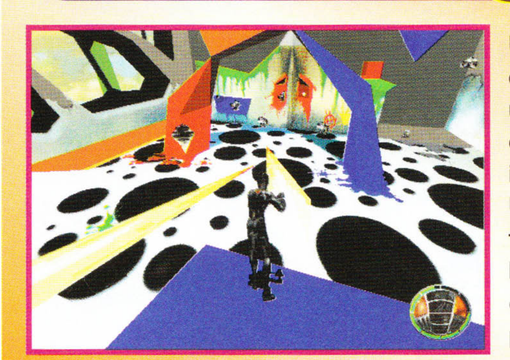
Gracias a él podrás introducir, por supuesto, los sonidos que desees en tu escritorio de Windows 95. Por lo demás, también puede funcionar para la plataforma Macintosh.



HIT PARADE

Una auténtica avalancha de nuevos programas ha irrumpido ruidosamente en "vuestra" lista de éxitos de este mes... y alguno de ellos lo han hecho como los más grandes, llegando directamente a los puestos más cotizados que hay en ella.

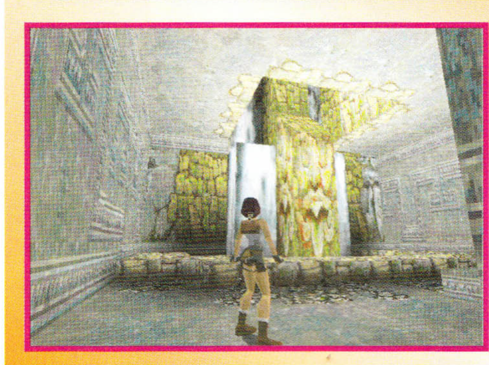
M.D.K. 1 N



Una aparición estelar para un programa de una talla indiscutible. Un asesino futurista trabaja en una ciudad dura y peligrosa.

Tomb Raider





La audaz Lara Craft mantiene muy alto el listón. Ha descendido un poco, pero estamos seguros que será difícil "abatirla".

Pod





Otro producto que entra en nuestra lista por la puerta grande. El tercer puesto no está mal para el primer programa hecho para MMX.

Panzer Dragoon





Como ves, este mes hay muchas sorpresas. Este arcade de mirilla se ha hecho con el respetable merced a su jugabilidad.

Larry VII





El ligón más experto del mundo informático lleva meses en la lista, pero ya empieza a descender de su "elevada" posición.

Virtua Cop

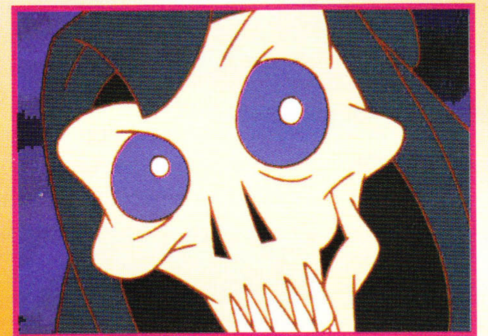






Directamente venido de las máquinas recreativas, este estupendo arcade ha logrado calar hondo entre todos los aficionados.

MundoDisco 2 7 N



La última novedad del mes también posee gran calidad. Ricewind se enfrenta a una Muerte un poquito perezosa.

Toonstruck

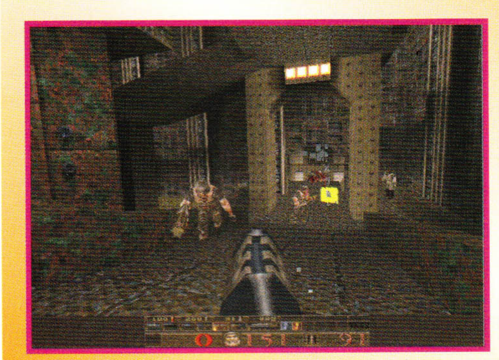




Christopher Lloyd da vida a un dibujante en apuros que desciende a un mundo de dibujos animados en esta gran videoaventura.

Quake





El último rey de los arcades en tres dimensiones está a punto de desaparecer de la lista, pero aún tiene muchos adeptos.

PC Fútbol 5.0



=



Un producto español para un deporte que cuenta en nuestras fronteras con un número elevado de seguidores incondicionales.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 22

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Veintidos de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- PABLO BROTÓNS GÓMEZ (Tentegorra, MURCIA)
- FELIPE BARJA RODRÍGUEZ (ORENSE)
- CARLOS CEBRIÁN (PAMPLONA)
- NICOLÁS ADAME GÓMEZ (CÓRDOBA)
- VÍCTOR ENRIQUE TAMAMES (VALLADOLID)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



AMOK

El primer juego comercial de la peculiar compañía Scavenger te permite acceder mediante esta completa lista de *passwords* a diferentes partes de este programa. Aprovéchalos bien si tienes interés en avanzar rápidamente a través del mismo.

CBYXYC: Mapa 2, Fase 1.
XABXAB: Mapa 3, Fase 1.
AZCBXC: Mapa 3, Fase 2.
YYBBCY: Mapa 4, Fase 1.
BAXCXX: Mapa 4, Fase 2.
ZZZCYX: Posibilita la selección de nivel.
ZAZACC: Muestra los créditos del programa.



EXTREME PINBALL

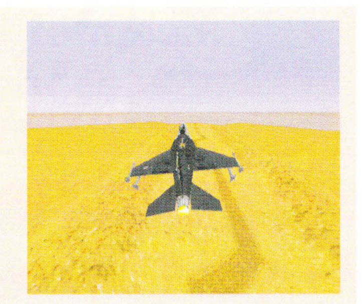
Hay gente que los comprende bien, pero los programas de este género tienen un público asiduo que nunca lo traicionan. Así pues, siguen apareciendo programas del género.

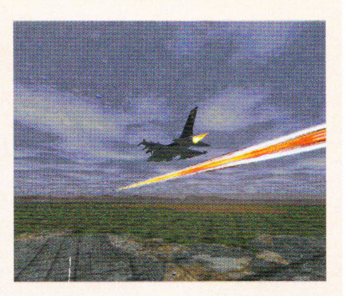
Para conseguir más bolas dentro de este excelente programa de Epic Megagames, cuando te encuentres en el menú principal, sitúa el cursor en Balls (bolas), y pulsa a la vez las cuatro teclas **B**, **A**, **L**, y **ENTER**. El menú variará entre 5, 7, y 13 bolas (mantén pulsado hasta que obtengas 13). Otras opciones son: pulsa el 1 del teclado superior para apagar la anti-gravedad y el 2 para encenderla. En algunas tablas, si pulsas F1 cambiarás el tipo de bola.



BACK TO BAGHDAD

Este excelente simulador de vuelo cuenta con un truco para revivir los pilotos que te hayan aniquilado. Para conseguirlo, ve al Centro de Control: selección de piloto (*Control Center: Pilot Selection*). Selecciona el nombre del piloto elegido de la lista que aparece. Haz doble click con el ratón sobre él. Haz otro doble click en la hebilla del arnés de la foto del piloto. Pulsa OK, y la pantalla se paralizará. Espera unos segundos hasta que la luz de tu disco duro se detenga. Pulsa otra vez sobre OK, y volverás a Centro de Control. Ahora el status del piloto habrá pasado de fallecido (*deceased*) a preparado (*pining for the fjords*). Con este truco no habrá ninguna baja en tu ejército.

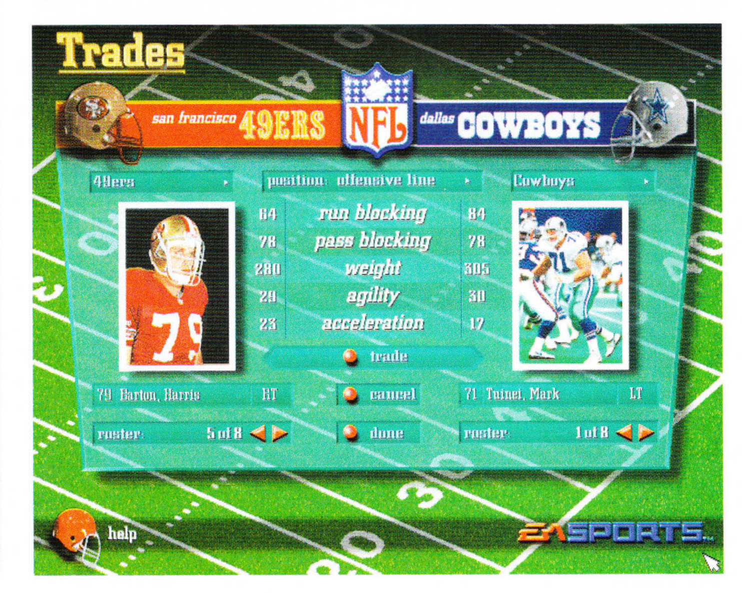






MADDEN '97

Este excelente simulador deportivo de la división deportiva de Electronic Arts cuenta con más equipos de los que aparecen en un principio. Si quieres acceder a ellos, debes realizar la siguiente operación. Cuando hayas conseguido un récord, debes escribir **tiburon** o **Hiscore**.



MASTER OF ORION 2

La segunda entrega del estupendo programa **Master of Orion**, de la compañía Microprose, cuenta con unos cuantos códigos que te harán mucho más fácil la existencia. Cuando quieras introducirlos (funcionan tanto en la versión de MS-DOS como en la de Windows 95), entonces mantén pulsada la tecla ALT y teclea las órdenas que te mostramos a continuación:

MOOLA: Año 1000 A.C.
MENLO: Tendrás mineros robots.
EINSTEIN: Te otorga toda la tecnología.
ISEEALL: Muestra todos los planetas y jugadores.
SCORE: Muestra la puntuación.
CRUNCH: Finaliza el último proyecto de construcción.
CANBONLY1: Todos los jugadores se unen contra ti.

WAGES OF WAR

Este juego de estrategia de New World Computing cuenta con unos cuantos códigos que te harán más fácil la existencia, si antes los activas introduciendo este primer código: **BLOOD MONEY**.
ADJECTIVES: Mejorará todos los mercs.
BILL: Mejora el merc seleccionado.
VERB: Munición extra.
LIBERTY: Todas las armas y estadísticas al máximo.
FILL MAGAZINE: Obtendrás dos unidades de todo.
ELBOW ROOM: 999 puntos de acción.



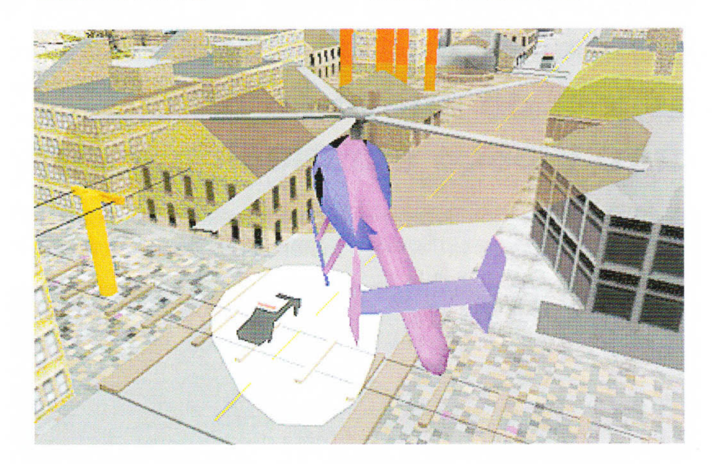
NOUN: Salud a tope.
DEADMAN: Mata a todos los enemigos.
SMOKE: 25 granadas de humo.
TIMERS: 10 cargas explosivas y 10 temporizadores.
911: 10 botiquines.
STATS: Sitúa las estadísticas al máximo.
MORTAL: Mejorará las estadísticas.
HOUR: Añade una hora de tiempo al juego.
MMIN: Añade cinco minutos al tiempo de la misión.
SET MINE: Planta una mina en la posición del merc seleccionado.
OH DARN: Lanzamiento de 100 morteros aleatorios.
BANG: Activa todos los *links* dañados.
EXPLODE: Activa todos los *links* destruidos.
SEND IN THE CLOWNS: Tema de los payasos.
OH BOYS: Quita de en medio todos los payasos.

SIM COPTER

El extraño simulador de helicópteros de Maxis ("extraño", pues la mejor manera de que no se ofenda nadie), cuenta con unos cuantos trucos. Para acceder a ellos, tienes que pulsar durante el juego las teclas **CONTROL**, **ALT** y **X** para abrir el menú *cheat*. Teclea los siguientes códigos en tal menú respetando las mayúsculas y las minúsculas, y los activarás.
I'm the CEO of McDonnell Douglas: Con él, podrás ir al menú del catálogo y obtener, pulsando las teclas de la uno a la nueve, el helicóptero que desees.
Gas does grow on trees: Gasolina infinita.



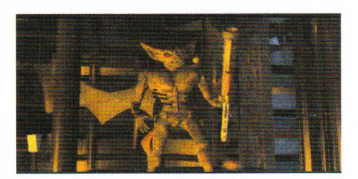
superpowermultiply: Supervelocidad para moverte al pulsar la tecla **Shift**.
Shield up: Invencibilidad
I love my helicopter: Lleva al piloto hasta el helicóptero.
The map, please: Muestra el mapa.
Been there, done that: Completa el nivel en el modo carrera.
There's no place like home: Vuelve al hangar.
Radiactivity: Será una muerte instantánea.



XS

Para poder acceder a estas pequeñas pero importantes ventajas para **XS** de Sales Curve, deberás introducir los siguientes nombres como si se tratara del tuyo.
Medical: Accede a un nivel secreto.
Pension: Accede a otro diferente.





¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas(MADRID)



MUNDODISCO II: EN LID CON LA FATALIDAD

Quizá MundoDisco gire eternamente. Un nuevo y terrible mal ha atacado a sus habitantes: la inmortalidad. Con nuestra ayuda, tu misión es conseguir que la Muerte asuma de nuevo su difícil, duro y poco agradecido cargo.

La aventura comienza a las puertas de la Universidad Invisible. La Muerte está de vacaciones, de modo que tu primera tarea consistirá en invocarla. Para hacerlo, debes obtener los siguientes elementos: sangre de ratón, tres trozos iguales de madera, olor, brillo y una vela.

En primer lugar introdúcete en el centro de energía y recoge el imán, el tubo de ensayo y el fuelle. A continuación ve hasta el jardín y encuentra al duende: está junto a la montaña de abono. Como necesitas sus botas metálicas, quítaselas con la ayuda del imán.

Deja la universidad y ve hasta la tienda del centro de la ciudad. Coge el flamenco, el incienso y el pez disecado. Antes de salir pregunta a la mujer cómo puedes obtener una vela. En la plaza habla con el "Escurridizo". Si usas un poco de sarcasmo y le preguntas por el maíz, conseguirás un par de objetos interesantes. En el barrio en sombras acércate hasta los mendigos y coge la sierra y la jarra de arcilla. Entra en la funeraria y examina el cadáver tendido sobre una de las mesas. Recoge el cuchillo y ve a la casa de la vidente (Mrs. Cakes). En el interior encontrarás unas tijeras y, en el armario, una tabla de planchar. Quita las enaguas del maniquí y sierra uno de sus brazos. Mira la botella con el genio y habla con la vidente. Utiliza el sarcasmo, luego la interrogación, a continuación el pensamiento y por último la sonrisa. Pregunta primero por el genio de la botella y luego por el ectoplasma.

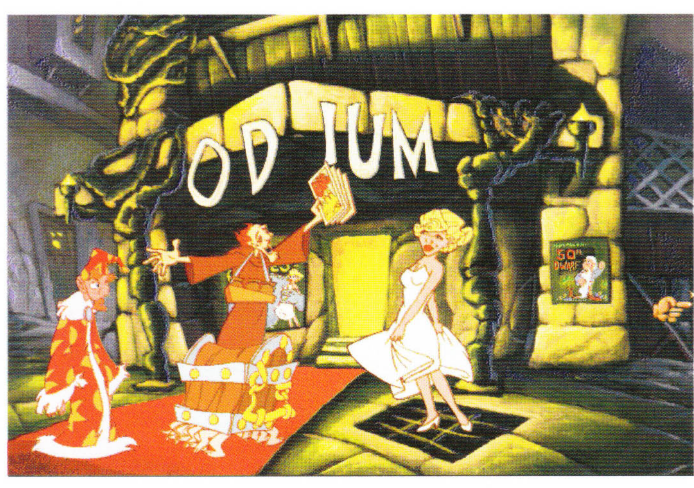
Ve al barrio de los bufones y recoge la bocina que está tirada en el suelo. Habla con el fantasma del bufón utilizando el icono de la interrogación. A continuación coge el ladrillo y úsalo con el fantasma. Cuando el espíritu esté en el ladrillo, entra en el agujero y camina hacia la izquierda. Al llegar a la rejilla utiliza el fuelle y conseguirás uno de los ingredientes, el brillo. Sal de la alcantarilla y regresa a la planta de energía de la Universidad. Cuando llegues aplica el ladrillo al acelerador y convertirás al espíritu en un ectoplasma que deberás entregar a la vidente.

Una vez tengas la botella, dirígete hasta los mendigos y utiliza las botas con la botella del genio. Usa la botella con el olor en el pobre de la izquierda. Ahora entra en Gimlet. Recoge el chile y lee el menú. Habla con Gimlet utilizando la sonrisa y pide una hamburguesa de ratón usando el icono correspondiente. Cuando tengas al ratón entra en la taberna del troll y habla con Casanunda.









Utiliza los iconos de la interrogación, la escalera y la bruja, y habla con el troll hasta que consigas una cerveza. Antes de salir coge las cerillas de la barra del bar y ve hasta los muelles.

Corta la red con el cuchillo y coge el pez martillo del fango, entrega el pez disecado al pájaro y atrápalo.

TRES TROZOS DE MADERA

Vuelve a los jardines de la Universidad y echa el grano en la cerveza. Da de comer al gallo con el grano adulterado y ponlo en el inventario. Para conseguir los trozos de madera, cambia el pez martillo por el palo del tesorero, el pelícano por el palo del decano y el pájaro por el del librero. Camina hacia la izquierda hasta llegar a las colmenas.

Entrega al apicultor el libro que te dio "Escurridizo". Pon el chile en las flores y coloca las enaguas en la cabeza de Rincewind; quema el incienso con las cerillas y úsalo en la colmena. Recoge la miel con la jarra de cerámica y hazte con un puñado de cera. Ahora vuelve hasta la tienda y la anciana te hará una vela si le entregas la cera que acabas de recoger.

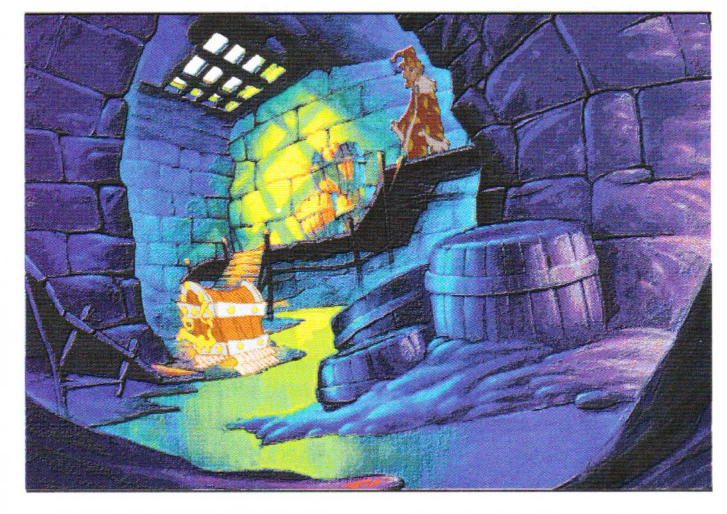
Vuelve hasta los mendigos y despierta al gallo con la lata de café. Entra en la taberna y ve hacia la izquierda hasta que encuentres al vampiro. Si en este momento utilizas el gallo, el vampiro volverá hasta su ataúd. Ve al cementerio y coge el pico, entra en la cripta y utiliza la escalera para subir hasta el ataúd. Coge la dentadura postiza y utilízala con el ratón. El tubo de ensayo te servirá para introducir la sangre. Vuelve al comedor de la universidad. Entrega a tu maestro la sangre, los mazos, el olor, el brillo y la vela. Empieza la invocación y termina el primer acto.

Después de la invocación descubrirás que la Muerte no quiere volver a su trabajo. Sólo quiere ser estrella de cine. De ti depende su éxito.

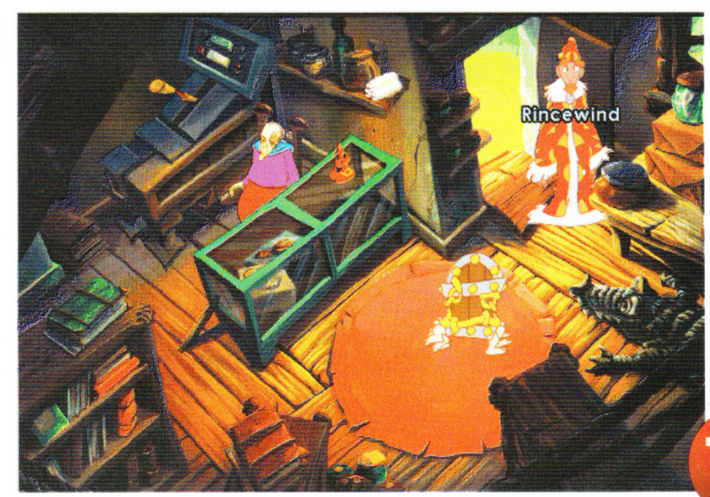
Desciende otra vez a las alcantarillas y ve hacia la derecha hasta el almacén. Coge un trozo de hielo con la ayuda del pico. Ve hasta el barrio en sombras y habla con el recolector de cadáveres usando la interrogación.

Entra en la funeraria y habla con el sepulturero sobre la posibilidad de conseguir un certificado de defunción. Coge el espejo que hay sobre la mesa y caliéntalo con el mechero; devuélvelo a su sitio y tumba a Rincewind en la mesa de la derecha. Coloca el brazo del maniquí en Rincewind y luego emplea el hielo para bajar su temperatura; habla con el sepulturero y comprobará la muerte de Rincewind. Entrega el certificado al recolector y podrás subir al barco.

Introdúcete en Djelibeybi y ve hacia los camellos. Charla con el vendedor usando una sonrisa y consigue un camello. Habla con el esqueleto ocioso que está en la cima de la colina mediante el icono













musical y libera a los esqueletos con el cuchillo. Viaja hasta la pirámide y recoge el pegamento. Utiliza las tijeras para cortar un trozo de la venda de la momia. Venda el brazo de madera y ve al oasis. Cambia el brazo podrido por el de madera.

LA FÁBRICA DE SUEÑOS

Dirígete a Holywood y entra en la sala de vestuario. Mira el disfraz de caballo y pregunta por él al enano. Coge el anillo que lleva el brazo podrido y entrégalo a cambio del disfraz. Sal de la habitación y recoge la pesa de una tonelada; quita del buzón la pegatina del diez y pégala en la pesa para aumentar su peso.

Continúa hacia la derecha y entra en la sala de maquillaje. Al acabar la conversación con la Muerte, coge la cámara de fotos y habla con el entrenador de duendes para conseguir uno: se negará. Abandona Holywood y ve hasta la playa (es la parte izquierda del mapa). Mira los palos y consigue uno después de hablar con el hombre de la tienda. Haz lo mismo con una cesta.

En Ankh-Morpork pasa a los jardines de la universidad y recoge los aros. Cuando termines, entra en el comedor y habla con el bibliotecario utilizando el icono del caballo. Antes de partir, mete toda la comida en la cesta.

Vuelve a la tienda de Djelibeybi, recoge el cartel y habla con Uri Djeller, uno de los vendedores de la calle principal. Si utilizas el icono musical y a continuación le das los aros, los convertirá en alambres rectos. Mira la roca de caramelo y habla con el vendedor. Sigue calle arriba y en la zona de las lapidaciones coge el poste. Regresa al desierto y ve hasta la carreta donde vive el ermitaño. Cuando llegues, pregúntale por la música.

Dentro de la Universidad, de nuevo dirígete hasta la montaña de abono y clava el poste en el centro. Cuando la sufragista se ate a él, cógela. Sal de la universidad y entra en la funeraria, habla con Casanunda y con la bruja. A esta última pregúntale por los elfos.

Cuelga la pesa del gancho que se encuentra en los muelles y lánzalo contra el edificio que está a la derecha. Recoge el juguete que cae del edificio. Vuelve a la plaza de las lapidaciones y coloca a la sufragista en el agujero. Tras la escena, recoge la cuerda y viaja hasta Holywood.

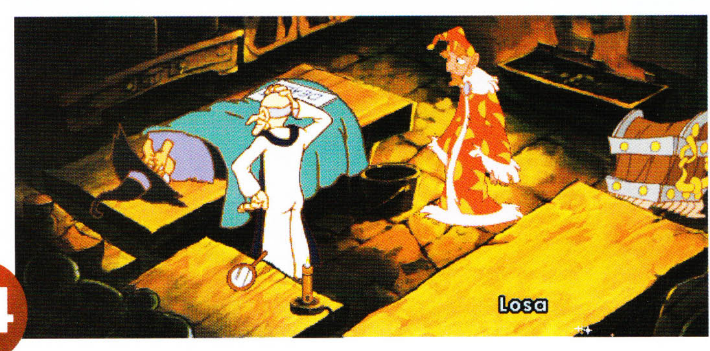
En la zona de los duendes tienes que pintar el bumerán y utilizarlo para capturar al duende que se esconde en el decorado del desierto. Continúa hacia la derecha hasta que te cruces con un troll. Entrégale la roca de caramelo e intenta abrir la puerta de la caravana. Habla con el troll y pídele la llave de la puerta. Saca la muela del troll abriendo la puerta y atando la muela con la cuerda al pomo de la misma. Entra en la caravana.

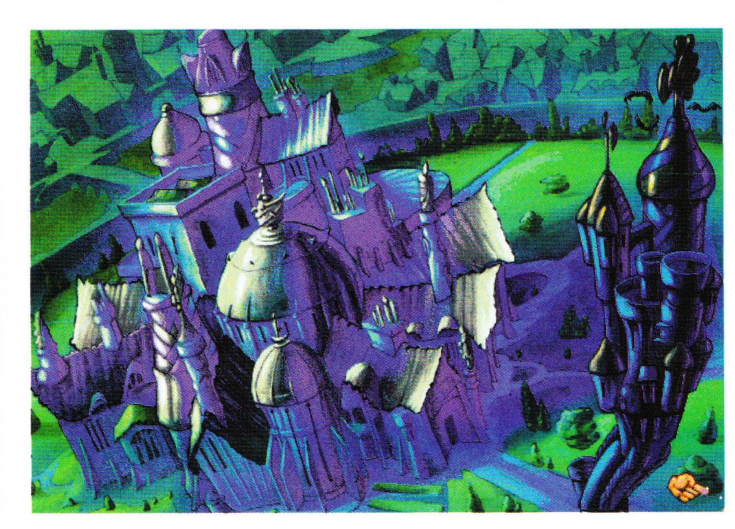
Habla con la chica y ofrécele el diente del troll. Vuelve a la playa, camina hasta el hormiguero y coloca la cesta de comida encima. En la playa, corta de nuevo la tabla de planchar con la sierra y aplica el pegamento en su superficie, utilízala en la ola y llegarás hasta una cueva. Coloca el duende en la cámara y fotografía las pinturas de las paredes.

Ve hasta el círculo de los elfos, pon pegamento en la bocina y pégala al disfraz de caballo. Mete al bibliotecario en el traje y colócalo en el inventario de Rincewind junto con la cámara de fotos. Entra en el círculo y utiliza el disfraz. A continuación, fotografía a la reina de los elfos.

EL SECRETO DE LA VIDA

Vuelve a la estación de energía de la universidad. Usa la cesta de las hormigas en Hex, coloca los alambres en el plano de la pirámide y ésta, junto con la miel, sobre Hex. Luego habla con Skagg









y conseguirás la respuesta que buscaba el ermitaño. Éste, a cambio, te dará la canción que necesitas. Habla con "Escurridizo", en Holywood, y entrégale lo que necesita para la película. Es decir, la chica, la banda, la canción y el juguete de la tormenta de nieve. Entra en maquillaje y obsequia a la maquilladora con las fotos de la reina de los elfos.

Habla de nuevo con el director. Él te dirá que para acabar la película se necesita un doble. Vuelve al barrio en sombras y sube las escaleras que hay frente a la casa de la vidente. Llama a la puerta y presenta el certificado de defunción. Cuando haya empezado la reunión, abre el armario y habla con la oveja



usando el icono adecuado. Para terminar de convencerla, entrégale las fotos que hiciste en la caverna.

Llega la noche del estreno de la película y ésta resulta un desastre. Una vez más, Rincewind es el encargado de arreglar el desaguisado. Para lograrlo, coge el rollo de película y colócalo en la mesa de montaje. Monta la película insertando las fotos de la reina de los elfos.

UN NUEVO EMPLEO

Después del éxito obtenido, la muerte no parece dispuesta a volver. Por tanto, nuestro amigo Rincewind debe tomar su lugar en el mercado de las almas.

Ve hasta la casa y coge la llave de debajo del felpudo. Entra y sube las escaleras hasta la habitación del ventanal. Coge el tintero que está sobre el escritorio y haz sonar el timbre. Baja las escaleras y entra en la cocina. Dentro de ella puedes encontrar azúcar y un trapo grasiento. Antes de salir abre la puerta de la estufa. Vuelve a la entrada y coge las cortinas; también puedes hacerte con la guadaña que está en el paragüero, junto a la puerta de entrada. Sube las escaleras de nuevo y entra en la habitación de Susan. Coge el conejo que hay sobre la cama y quítale el pijama que lleva. No olvides el rollo de cuerda antes de bajar hasta la biblioteca.

De entre los libros flotantes coge el de Rincewind, que es el segundo. Regresa a la cocina y habla con Albert. Cuando termines, entra en los establos y coge la cuerda. Alimenta a Binky con los terrones de azúcar que



cogiste en la cocina. Coloca pegamento en la silla de montar y ponla en el lomo del caballo. A continuación, intenta montarlo.

Dirígete a las colmenas que hay en el jardín y prende el trapo con las cerillas. Pon los pijamas en la cabeza de Rincewind y acerca el trapo a la colmena. Coge un poco de cera y algo de miel. Fabrica una vela juntando el rollo de cuerda y la cera.



Junto al estanque, recoge una caña de pescar. Cuelga la miel de ella y usa el conjunto en el estanque de espíritus. Mira el carrito y pregunta a la niña por él. Intenta que acepte tu libro. Tira la tinta al estanque donde pescaba el gnomo y tiñe las cortinas con ese agua.

Regresa a la biblioteca y enciende la vela con las cerillas. Coloca la vela en el inventario de Rincewind y abre la habitación con la llave; entra y utiliza la vela para iluminarla. Coge la tablilla y entrégasela a Susan a cambio del carrito.

Junta el bumerán con la cuerda y engánchalos en la chimenea de la casa. Escala la fachada y utiliza la chimenea para escuchar lo que sucede en la cocina. Entra y enseña la túnica y la guadaña a Albert. Sujeta la guadaña al carrito y con esta segadora improvisada corta el grano de la parte inferior del jardín. En la cocina entrega a Albert los espíritus de las hormigas.

LA MUERTE TENÍA UN PRECIO

Ve a Bonestock y coge el corcho que hay sobre el escenario. En Djelibeybi espera hasta que llegue el inspector, coge la cantimplora del camello e introduce el brazo de la momia en las alforjas. Viaja hasta la fuente de la juventud, coloca el corcho en ella y rellena el reloj de arena de la Muerte.

Cuando todo parece resuelto, la reina de los elfos aparece de nuevo con la intención de vengarse. Mira al cuervo y pregunta a la bruja por él. Coge la escoba voladora y habla con "Escurridizo" utilizando la sonrisa. Pregúntale por las vejigas y te dará unas cuantas. Llena las vejigas con el agua de la cantimplora y colócalas dentro del inventario de Rincewind. Utiliza la escoba para volar hacia la cima de torre... y el final de la aventura.

A. L. MOZÚN



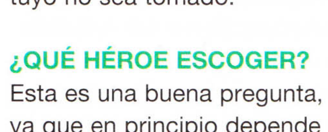


HEROES OF MIGHT & MAGIC II: GUERRAS DE SUCESIÓN

Este excelente juego de estrategia medieval de New World Computing bien merece una exhaustiva revisión, gracias a su alta calidad.

Como podrás comprobar, éste no es un A fondo al uso común de la revista ya que, al no tratarse de una aventura gráfica, no podemos mostrarte las acciones que realizar paso a paso. Eso sí, te ofrecemos pistas para superar los diferentes escenarios, tanto en los modos de campaña como en los niveles sueltos.

En principio cada nivel se divide en tres diferentes etapas dependiendo del momento en que te encuentres. La primera se refiere al comienzo, donde cuentas únicamente con tropas de bajo nivel, y donde tienes que recolectar recursos y artefactos mágicos y explorar alrededor de tu castillo. Una segunda etapa se refiere a la mitad de cada fase, donde las diferentes tropas de los distintos héroes empiezan a separarse de sus castillos. Aquí lo aconsejable es situar a los contrarios, no sea que te lleves una sorpresa desagradable. La parte final se referiría a la toma de castillos enemigos para vencer en ese escenario, cuidándose, por supuesto, de que el tuyo no sea tomado.



¿QUÉ HÉROE ESCOGER?

Esta es una buena pregunta, ya que en principio depende de gustos personales, pero hay que conocer las ventajas y desventajas de cada héroe. Para la gente que no haya probado la primera entrega del juego, es una buena idea coger al Caballero (*Knight*), ya que sus tropas están equilibradas, y, además, tiene caballería que avanza mucho más rápido que las fuerzas de otros héroes. El problema es que la magia no es lo suyo, pero para empezar no está mal.

Mucha gente prefiere a los Bárbaros (*Barbarians*), porque son los héroes más rápidos del juego, pero tienen un problema, y es que sus fuerzas son bastante malas. Personalmente, prefiero los Necromantes (*Necromancers*), ya que pueden resucitar muertos del enemigo. Los convierten en esqueletos, cosa bastante útil para cuando hayas sufrido bastantes bajas. Además, cuentan con la posibilidad de crear Dragones de Hueso (*Bone Dragons*) bastante antes de que *warlock* pueda hacer sus Dragones Negros (*Black Dragons*, el mejor personaje del juego). Si lo haces bien y aprovechas esos Dragones









de Hueso, podrás hacerte rápidamente con el control del escenario. De todos modos cabe recordar que se pueden reclutar ejércitos de diferentes facciones, por lo que no te será muy difícil crear una poderosa escuadra en cuanto hayas tomado algunos castillos.

ARTEFACTOS MÁGICOS

Para poder avanzar en el juego tendrás que hacerte con el máximo número de artefactos mágicos, sobre todo durante la primera parte del programa. De esta menera aumentarás los atributos de tu héroe. Ten en cuenta que suelen estar protegidos por enemigos mucho más poderosos, y que estos aun lo son más cuanto más tiempo pasa en cada fase. Los atributos, además, pueden aumentar por medio de la experiencia, por lo que cuando encuentres oro, es más recomendable escoger la experiencia que el vil pero atractivo metal. Algunos artefactos mágicos interesantes pueden ser las "botas doradas" que otorgan una mayor movilidad, o bien el "escudo mágico" que aumenta tus defensas. Ten cuidado, ya que algunos son malos objetos que te perjudicarán, y sólo podrás deshacerte de ellos pasándoselos a otro de tus héroes.

Hablando de pasar, muchos usuarios expertos prefieren un único héroe, pero muy poderoso, con lo que cuando se encuentren dos de tus héroes, pasa los objetos que tenga el más débil al más fuerte. En caso de que tu héroe más poderoso esté a punto de morir, entonces retírate de la batalla, y podrás recuperarlo en alguno de los castillos. Eso sí, debes hacerlo siempre dentro del mismo turno, o desaparecerá, pues el ordenador le fichará para su escuadra, y encontrarás a un poderoso ex-aliado en contra tuya, lo cual te perjudicará considerablemente en la contienda.



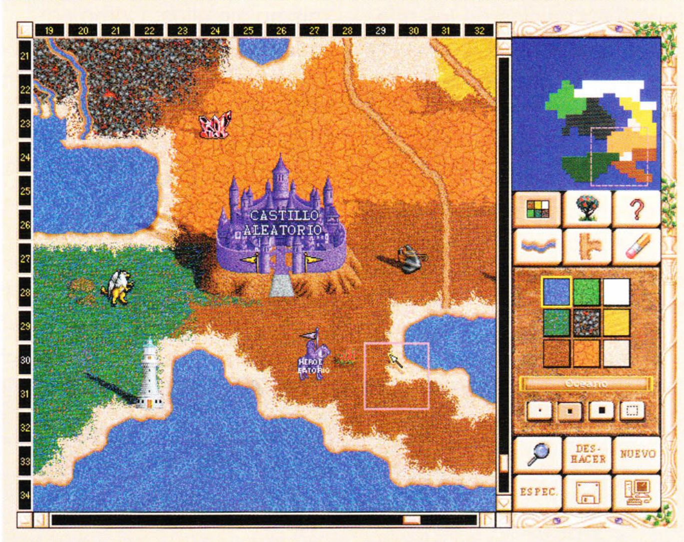




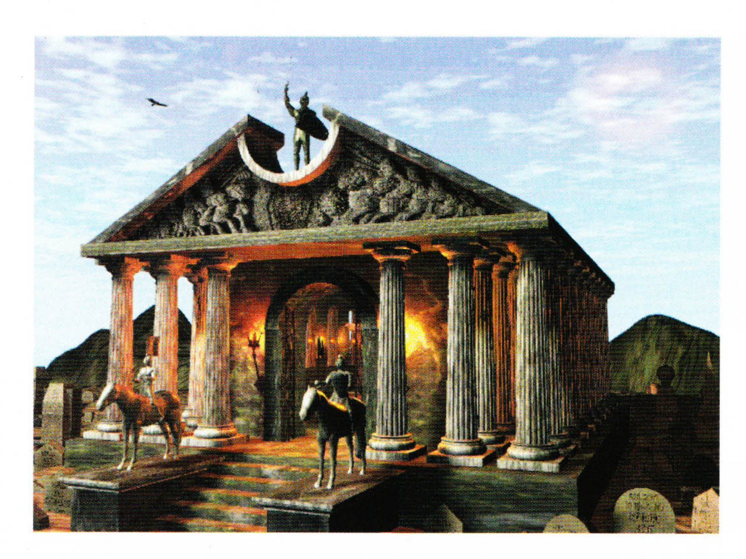
RECURSOS Y CASTILLOS

Los recursos son una parte importantísima de este programa. Hay que destacar que debes tomar el mayor número de minas al comienzo. En efecto, conseguirás los materiales necesarios para hacer crecer tu ciudad y obtendrás el pecunio necesario para comprar más ejércitos. Cuando avances por el mapa y veas minas enemigas, tómalas al instante, ya que, aparte de lograr recursos, le privarás al enemigo de tenerlos. Ten mucho cuidado si tu héroe no se encuentra muy fuerte; al tomar una mina enemiga, los adversarios se acercan para recuperarla y te puedes encontrar con un buen susto. Una bonita táctica para sacar a un enemigo de un castillo es tomar una mina muy cercana para que el héroe vaya a recuperarla, momento que aprovecharás para entrar en su castillo (si antes no te ha atacado).

EDITOR DE NIVELES



Cuando ya hayas acabado con todos los niveles que acompañan al programa (cosa ardua y bastante difícil de conseguir...), podrás crear los tuyos propios, los cuales podrás compartir con otros jugadores. El Editor es bastante sencillo de utilizar, ya que se trata de un entorno completamente gráfico. Tú eliges el tamaño del mapa, y podrás poner los diferentes territorios, aderezados con ríos, montañas... Además, eliges la situación de artefactos mágicos, minas y recursos, y la posición de héroes, castillos y enemigos. Una gran idea de los señores de New World Computing.



Los castillos te permitirán contratar ejércitos y mejorar los recursos que poseas, por lo que tomarlos es muy importante. Al principio, contarás con un único castillo, el cual, además, está bastante vacío de edificios. Lo más importante al comienzo de la partida es poner el Gremio de Magos (*Mage's Guild*) para que tu héroe aprenda hechizos, o bien comprar un libro de magia (si es un mago, un bárbaro...) para poder utilizar hechizos en combate, tal y como luego se te explica.

A partir de aquí hay que construir edificios de los diferentes componentes del ejército, y no te olvides de crear una Casa del Capitán, para cuando no tengas ningún héroe en el castillo. Si un héroe enemigo entra, la ciudad será tomada sin resistencia de tu parte. Después, siempre viene bien crear los fosos y torreones para poder defenderte en combate, así como los adornos que aumentan tus recursos, como pueden ser las fuentes, vertederos... El mercado es bastante importante para intercambiar piedras preciosas, oro y leña. Una vez que seas fuerte y tengas oro, dedícate a mejorar todos los edificios, sobre todo el Gremio de Magos, gracias al cual tendrás la posibilidad de llegar hasta un nivel 5.

HECHIZOS MÁGICOS

Son una parte bastante importante del juego, pues los combates no serían lo mismo sin ellos. Como se indicaba en la parte anterior de este A fondo, tendrás que visitar el Gremio de Magos para aprender estos hechizos. Ni qué decir tiene que, si te haces con un castillo enemigo deberás introducirte en él para poder mejorar tus hechizos, ya que otro héroe los puede tener mejor que tú.







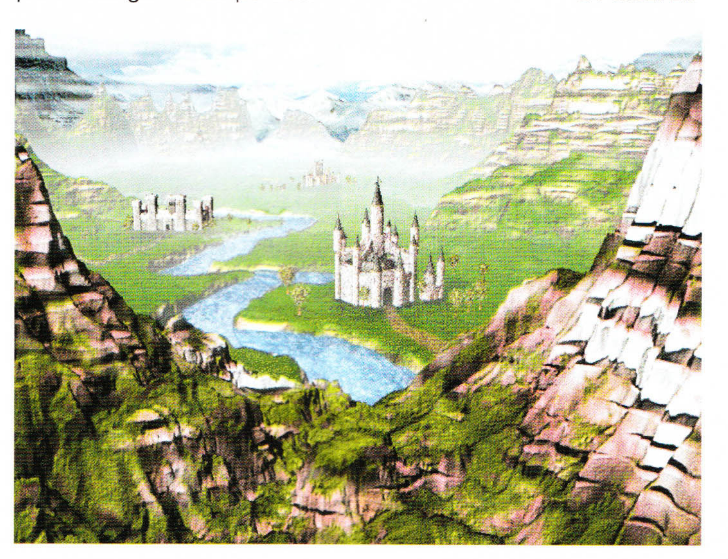
Al principio son bastante malos, pero cuando suben de nivel puedes ver hechizos como "Terremoto", que destruye los muros de un castillo, "Apocalipsis", que acaba con todo lo que se le ponga por delante o "Rayo frío", que ataca a todas las unidades que rodeen el punto que hayas señalado.

La cantidad de puntos de hechizo disponibles depende de la experiencia que hayas acumulado y el tipo de tu personaje, por lo que debes visitar las fuentes mágicas para recargar estos puntos.

PARA FINALIZAR

La victoria depende de tu habilidad, pero si sigues estos consejos no te será difícil ganar. En el modo Campaña sigue los mismos pasos, pero acata las indicaciones del principio de misión. Elegir un camino u otro dependerá de ti, pero básicamente son las mismas misiones. Al principio hay varias opciones: en ves del dinero pide un artefacto mágico. Por último, si pierdes tu castillo, sólo hay siete turnos para recuperarlo.

D. Gozalo



CÓDIGOS TRAMPA

Como ya comentamos en el número pasado, Heroes of Might & Magic 2 cuenta con unos cuantos códigos que te harán la vida más fácil. Para introducirlos, debes teclear estos números en cualquier momento de la partida con la parte superior del teclado (no con el teclado numérico).

911	Ganas inmediatamente ese escenario.
1313	Pierdes inmediatamente ese escenario.
8675309	Aparece todo el mapa en pantalla.
32167	Añade cinco dragones negros al héroe seleccionado.

Eso sí, si empleas estos trucos cuando pongas un récord el ordenador te pondrá, lo sentimos mucho, el rango de Tramposo. Lo fácil no siempre tiene porqué poder ser bueno, y el juego no es tan difícil. Así pues, ¡ánimo!



Los primeros calores empiezan a afectarnos, y no sólo al cerebro, como suele ocurrir en estas fechas. Con la brusca llegada de la primavera y las alergias, es normal que no podamos ni contestar a vuestras misivas...; pero seguiremos haciendo este esfuerzo.

ENTRE FANTASMAS

Quisiera preguntaros algunas dudas sobre ciertos juegos y programas:
- ¿Existe alguna guía de técnicas de Mortal Kombat III? ¿Cuáles son las magias y *fatalities* de todos los luchadores?
- ¿Podríais decirme si Phantasmagoria 1 y 2 pueden funcionar moderadamente bien bajo un ordenador 486/DX4, y si existe alguna versión en castellano de ellos?
- ¿Podríais hablarme un poco sobre Windows 97 y sus ventajas?

ALBERTO RICO CABELLO
(Nerja, MÁLAGA)

Respuesta: Consideramos que Mortal Kombat III de PC era bastante malo, y por eso no hicimos una guía técnica del mismo. Como sería extremadamente largo comentar en esta sección las magias de cada uno, prueba las de Mortal Kombat I y II, pues son básicamente los mismos movimientos (hicimos una guía de Mortal Kombat en nuestro número uno).

Phantasmagoria correrá perfectamente en tu ordenador, pero la segunda parte, al mostrar 65.000 colores en pantalla en los vídeos, irá peor. De todos modos, sus requerimientos mínimos admiten tu ordenador.

Otro fantasma es Windows 97, del que no se sabe nada.

DEMASIADOS PORQUÉS...

Hola "PCPlayeros":
- ¿Por qué no comentáis en vuestras páginas juegos de Dinamic Multimedia como PC FÚTBOL 5.0?
- ¿Por qué no entregáis con la revista un librito con recopilaciones de las soluciones de juegos (aventuras gráficas, por ejemplo), así como entregasteis un libro de trucos hace unos meses?
- ¿Por qué no habéis comentado el juego Magic the Gathering de Microprose y ponéis una demo en el CD-ROM?

ÓSCAR ANTUÑANO VAQUERO
(VALENCIA)

Respuesta: Demasiados porqués, pero todos con contestación pura y dura.

PC Fútbol 5.0 lo comentamos en el número 20 de la revista. Si no hacemos lo mismo con otros juegos de esta compañía española, es porque no se dignan a mandárnoslos (pensarán que son tan malos que se los puntuaremos bajos en la revista).

Respecto a lo del libro, espera y quizá te lleves alguna sorpresa, ya que es un tema que llevamos estudiando desde hace bastante tiempo. No hemos comentado Magic The Gathering de Microprose por la sencilla razón de que no ha aparecido en el mercado. Lo de la demo será fácil cuando salga el juego.

PREGUNTAS MIL

Soy un lector que está suscrito a vuestra revista, y me gustaría que me contestaseis a estas preguntas y sugerencias:
- ¿Qué son los editores hexadecimales y dónde puedo conseguir uno que sea bueno? ¿Hay alguno de este tipo para MS-DOS?
- ¿Qué son los bus locales y los PCI?
- ¿Me recomendáis instalar Windows 95 en un 486/33 con 4 Mb de RAM y 200 Mb de disco duro, o debo mejorar el sistema?
- ¿Podríais poner juegos completos o hechos por vosotros, como hacen otras revistas en el interior del CD-ROM?
- ¿Podríais poner más páginas a la sección de *manga* e incluir dibujos en el CD-ROM o músicas y vídeos sobre este tema?

ROSENDO GONZÁLEZ NÚÑEZ
(La Roda, ALBACETE)

Respuesta: Ante todo, aquí tratamos por igual a todos los lectores, sean suscriptores o no. Eso sí, la única diferencia es que los suscriptores se llevan dos programas gratis...

Un editor hexadecimal es, *grosso modo*, como un editor de textos, pero permite editar los *bytes* que los componen. Casi todos son para MS-DOS, y te recomiendo el de las utilidades Norton. Eso sí, cuidado con lo que tocas...

Los buses locales y PCI podemos decir que son la conexión entre nuestras tarjetas y el procesador.

No te recomiendo que instales Windows 95 en tu ordenador. Lo mínimo que yo aconsejo para ello es 486/100 con 16 Mb. de RAM, o superior, o un Pentium 100 con 8 Mb de RAM.

¿Has visto los juegos que dan otras revistas? Para ofrecer cosas de baja calidad, preferimos no darlas.

Respecto a lo del *manga*, sigue en estudio.

¡OS QUEREMOS!

Dejando a un lado las bromas, debéis saber que siempre contestaremos vuestras cartas con el mismo cariño habitual. Vuestras misivas siempre son recibidas con gusto.
En fin, ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

DRAGON BALL Z: FUSIÓN

Distribuidor: Anime Vídeo

El cómic japonés vivió un inesperado e impredecible *boom* con la serie *Dragon Ball*, del maestro Akira Toriyama. Aparte de las historias originales, muy pronto se realizó una serie de dibujos animados, que no ha llegado íntegra a nuestro país. Ahora Anime Vídeo va a distribuir las películas inéditas dentro de nuestras fronteras.





El primero de ellos es esta curiosa película **Fusión**. Dentro de ella, los protagonistas Son Gokuh y Paikuhan tienen que abandonar el torneo de artes marciales en el que estaban participando (y, por cierto, arrasando, como no podía ser menos) para enfrentarse a Janenba, un monstruo salido de las tortuosas profundidades del averno que tiene un gran poder. Quizá es mayor la leyenda que gira alrededor de esta clásica historia que su calidad real, pero aun así merece la pena verlo. Tan sólo lamentamos el escaso metraje de esta cinta, que apenas dura tres cuartos de hora.

MARCHA ATRÁS

Distribuidor: AnimeX

El *manga* erótico sigue haciéndose un sitio en el mercado español. En esta ocasión los chicos de AnimeX te ofrecen nada más y nada menos que hora y media de historias muy picantes, breves e independientes entre sí.

Los relatos van desde un simple "encuentro" en el metro a historias inverosímiles como un androide con forma femenina que es utilizado como sustituto de la mujer amada y deseada. También hay secuencias con el tono un poco más duro. Dos de ellas son pequeñas narraciones de lesbianismo casi inocente, y otra cuenta las experiencias de un supuesto marqués de Sade que descubre que en realidad es un auténtico Masoch en potencia y en esencia.



La finalidad de estas cintas es de todo punto desconocida. En efecto, más que nada parecen destinadas a servir de curiosidad, pues se trata de elementos cómicos por su paradójica inocencia. Sin embargo, su incesante aparición sugiere que ya tienen un público formado. Como siempre, no recomendado a menores de dieciocho años.

MAD BULL 34: EL ESCÁNDALO

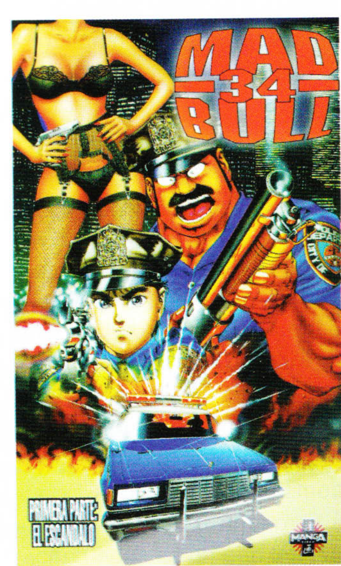
Distribuidor: Manga Vídeo

Con mucho retraso nos llegan las producciones japonesas. Esta vez se trata del primer capítulo de la serie **Mad Bull**, que ha logrado un gran éxito en el país del pescado crudo. Este primer capítulo, aunque resulta de un interés innegable, tiene demasiada edad, y eso se deja notar en la calidad general.

Además, también la duración es un tanto escasa: algo más de tres cuartos de hora. Quizá tendrían que haber dividido las cuatro partes de que se compone esta serie en grupos de dos. Pues bien, dentro de este vídeo te vas a encontrar con dos aguerridos policías, un veterano y un novato, que deben enfrentarse al mal en todas sus formas dentro del más peligroso distrito de la ciudad de Nueva York: el 34.

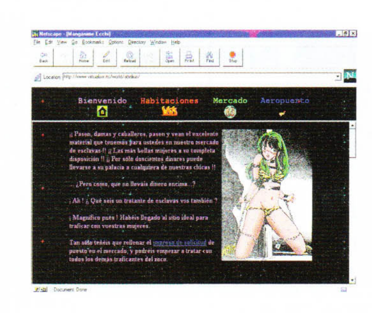
La cinta, en general, es bastante entretenida, pero sabe a poco. Esperemos que los siguientes capítulos sean tan entretenidos como éste.





PÁGINAS INTERNET

En nuestra continua búsqueda de páginas web de Internet interesantes, hemos encontrado una en nuestro país que seguro que os agradará. Se trata de una página basada en *manga* erótico. Las imágenes que aparecen en ella no son recomendables para los menores de edad, pero los mayores disfrutarán con ellas. Se actualiza cada poco tiempo y, aparte de una





página de bienvenida, verás la denominada Habitaciones, donde se encuentran las curiosas fotos, Mercado, donde podrás contactar con otros usuarios, y Aeropuerto, una página de *links* con direcciones interesantes.

Cuando encontramos esta dirección nos resultó muy curioso que fuera española, pero cada día es más fácil acceder a material de todo tipo en nuestro idioma. Esperemos que el *manga* siga avanzando entre todos los aficionados españoles.

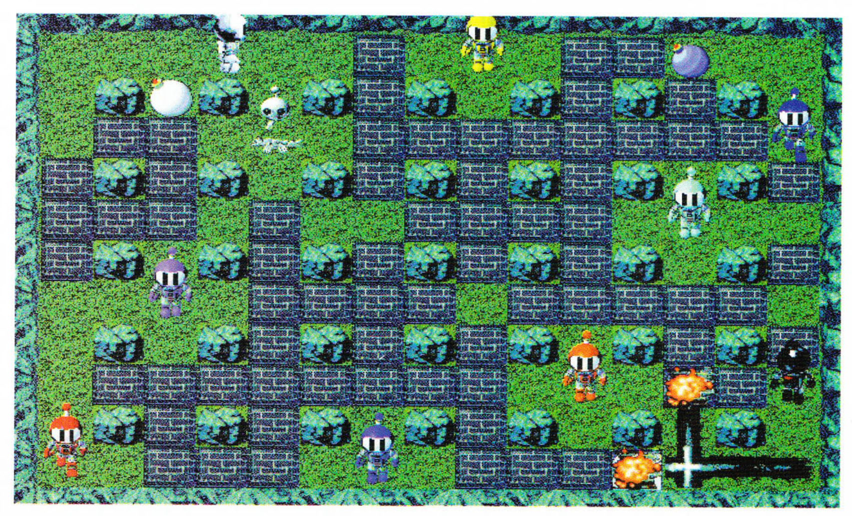


Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.virtualsw.es/world/abelius/

PRÓXIMO MES



Por fin va a llegar a los ordenadores personales, en versión oficial (muchos recordaréis el fabuloso *Dynablaster*), uno de los grandes clásicos de consola de la compañía japonesa Hudson Soft, *Bomberman*, que ha recorrido todos y cada uno de los sistemas caseros de videojuego. La nueva versión, cuyo probable nombre será **Atomic Bomberman**, nos la traerá la compañía Virgin. Su más importante novedad será la posibilidad de multiusuario, a través de Internet o redes locales, con hasta diez jugadores humanos en una misma pantalla.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

BMG INTERACTIVE
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5064200

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1ª
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367



PC TOP PLAYER

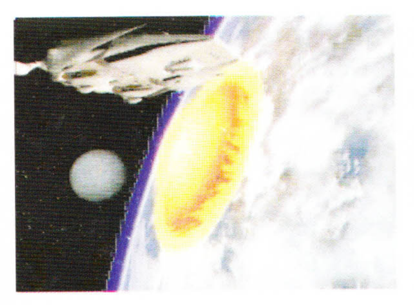
ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

REDNECK RAMPAGE

Interplay ha obtenido la licencia del motor del estupendo Duke Nukem 3D y ha programado uno de los arcades tridimensionales más locos de la historia lúdica. Gallinas cluecas, granjeros histéricos y mucho polen para las alergias te acompañarán en este programa.







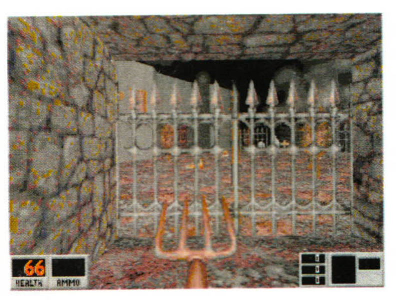
DARK REIGN

Este vídeo te ofrece una pequeña muestra de cómo va a ser el nuevo simulador estratégico de Activision. Se trata de un juego tipo *Command & Conquer*.



CAVEWARS

Continuamos con la estrategia con este programa que se parece bastante al clásico *Civilization*, pero desarrollado en época de las civilizaciones prehistóricas.



BLOOD

Otro *Duke Nukem* pero en esta ocasión de los propios señores de 3D Realms. Sangre, sudor y lagrimas en un título *gore* que hará vibrar al respetable.



ADEMÁS...

KICK OFF '97
POD
XS
FLIP OUT
SIM GOLF
SIM COPTER
CAVEWARS
STREET RACER

CURSO JUEGOS

INTERSTATE '76

Os ofrecemos en exclusiva la demo del Juego del mes. Es un simulador automovilístico con la estética de las teleseries de los años 70. Como "bonus", hemos incluido parte de la Banda Sonora Original dentro de nuestro CD-ROM, que podrás escuchar en tu equipo de música (a partir de la pista 2).

